COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

月刊

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2008 7月号 No.09

平成20年7月1日発行（毎月1回1日発行） 第9巻 第7号 通巻第9

ARCADIA アルカディア

特別定価690ye

enterbrain



STREET FIGHTER IV 開発者インタビュー

悠久の車輪～Eternal Wheel～
THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH
アルカナハート 2
戦国BASARA® X
鉄拳6
三国志大戦3

ROOTS
ビート・レイジン
BEMANIトップランカー決定
2008 Archi
beatmania IIDX 15 DJ TROOPE
GuitarFreaksV5 Rock to Infin
DrumManiaV5 Rock to Infin

巻頭攻略特集
機動戦士ガンダム
ガンダムVS.ガンダム
pop'n music 16 PARTY♪
Fate/unlimited codes

新作最新情報
タツノコ VS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROE
ブレイブルー
MELTY BLOOD Actress Agai
Virtua Fighter5
WORLD CLUB Champion Football Inter Continental Clubs 2006-200
DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rus

pop'n music 16 PARTY♪
B2判スペシャルポスター

14ページ大特集！
LORD of VERMILION


SEGA
いざ!日本中の
北海道
ネットワークを通じて熱き戦いを
MJ4
セガネットワーク対戦麻雀MJ4
日本プロ麻雀協会公認
全国の雀士が今、一堂に会す!
http://www.sega-mj.com/
三国志大戦
新たな大戦へ!!いざ、開戦!!
http://www.sangokushi-taisen.com/
頭文字D ARCADE STAGE 4
日本中の走り屋が、公道最速を競う!
©しげの秀一/講談社 ©SEGA
All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.
http://initiald.sega.jp/



©SEGA http://sega.jp/
猛者をなぎ倒せ!!
沖縄
全国のプレイヤーと繰り広げよ!!
セガ ネットワーク カジノクラブ
SNC 2
全国のプレイヤーを相手に熱い駆け引き!
http://www.sega-snc.net/
DVS
クエスト オブ ディー ザ バトル キングダム
VSモードで直接対決! 最強の冒険者を決めろ!
http://www.questofd.com/
ネットワーク対戦クイズ
Answer×Answer
アンサー×アンサー
クイズ番組さながら! 1対1のリアルタイム対戦
http://anan.sega.jp/



ドリームバトル、究極進化。
THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH
NEOGEOオンラインコレクション第10弾
ザ・キング・オブ・ファイターズ98 アルティメットマッチ
6月26日(木)発売予定
NEOGEO オンラインコレクション vol.10
CERO B 12才以上対象
BB
希望小売価格
5,040円(税込)
ファン待望のアルティメットマッチ、究極のボリュームで"PS2"に登場！
通常＋裏＋ボス=全64キャラが使用可能!
歴代最多のプレイヤーキャラ数を実現!!
既存のキャラに加え、KOF'95&96の2タイトルから5名が参戦。また、裏キャラも5名追加。さらに特定条件を満たせば、中ボスの暴走庵、暴走レオナ、ラスボスのゲーニッツ&オロチも使用可能!
新システム"アルティメットモード"搭載!
戦闘スタイルを自由にカスタマイズ!!
エキストラ&アドヴァンスト各モードの要素を組み合わせ、カスタマイズできるアルティメットモードを新たに搭載!
また、再調整で従来の各モードの性能差も縮まった!!
ゲームバランスをファインチューニング!
各種グラフィックにも追加や変更が!
新規ステージ&エンディングを追加。また、オープニングやキャラクター選択画面等も変更。旧システムの見直しと新システム導入によるゲームバランスの再調整にも対応!
10年の時を超え、オリジナルを完全再現!
ネオジオ版「KOF'98」も収録!
オリジナルの「'98」も遊びたいというプレイヤーにNEOGEOモードを用意。完全移植されたネオジオ版「KOF'98」で新旧両作を遊び比べるのもオススメ!
PlayStation®2



サンソフト発、異色の
格闘ゲーム2本立て!
GALAXY FIGHT
-UNIVERSAL WARRIORS-
WAKU WAKU SEVEN
わくわく7
2作収録!!
ギャラクシーファイト&わくわく7
ファンを熱狂させたサンソフト格闘の名作!
オンラインコレクションならではの追加機能!
●両タイトルともネオジオ版にはなかったVSモードを搭載!
●マルチマッチングBB対応によりオンライン対戦が可能!
●プラクティスモードで必殺技や連続技の練習が行える!
●スキルリストでゲーム中いつでもコマンドを確認できる!
●キャラクターエディットで個性的なカラーのキャラを作成!
SUNSOFT®
COLLECTION
NEOGEOオンラインコレクション第11弾 サンソフトコレクション
6月26日(木)発売予定
NEOGEO オンラインコレクション vol.11
CERO B 12才以上対象
BB
希望小売価格
5,040円(税込)
他にも、こんな"PS2"オリジナル機能が!
●マルチマッチングBBで全国のユーザーとオンライン対戦が可能!
●ゲームに登場する全ステージを2D版と3D版に切り替え可能!
●ゲームに登場する全キャラのアレンジBGMや懐かしいボーカル入りBGMを追加!
●ファン必聴のアレンジBGMや懐かしいボーカル入りBGMを追加!
●デモやイラスト、連続技動画等を楽しめるギャラリーモード!
●設定を自由に変えながら練習できるプラクティスモード!
●自分の好きな色のキャラが作れるキャラクターエディット!
初回特典
「花蝶扇」
ミニ携帯ストラップ!
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
www.snkplaymore.co.jp
SNK PLAYMORE
©SNK PLAYMORE ©SNK PLAYMORE/©SUNSOFT
「NEOGEO」「THE KING OF FIGHTERS」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。「SUNSOFT」はサン電子(株)の登録商標です。
マルチマッチングBBとは、KDDIが提供するブロードバンド接続によるオンラインゲーム用のネットワークサービスです。ソフトの仕様などは、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。掲載の画面は全て開発中のものです。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

目次

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

アルカディア

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

2008年7月号

No.98



今月の表紙

『STREET FIGHTER Ⅳ』
……春麗。
数ある対戦格闘ゲームの中でも、孤高の存在感を放つヒロイン。
また彼女と共に闘う日が来るのだ。
今度の春麗は、どんな姿を魅せてくれるのか?
稼働までそう間はないが、この待つ時間をも楽しもうではないか。

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

Illustration by 西村キヌ



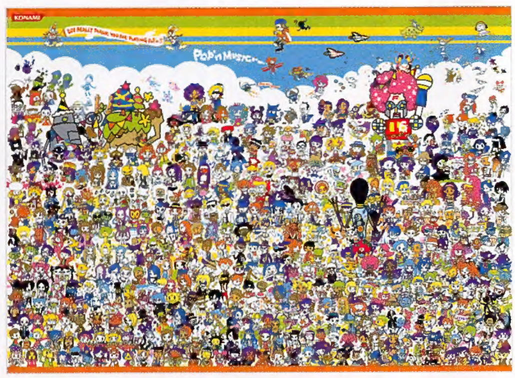


Illustration by shio

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555（代表）

プライバシーポリシー
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL:http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。



タツノコとカプコン、夢のバトルが開幕!!

伝説の格闘ゲーム「VS.シリーズ」が堂々復活!!

タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES

格闘ゲームの期待作が目白押しな中、ついにその決定版といえるタイトルの情報が飛び込んできた。その名も『タツノコ vs. CAPCOM』! 伝説的な人気アニメを続々と生み出したタツノコプロのキャラたちが、今冬格闘ゲーム界に殴り込む!

タツノコVS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROES

■メーカー	カプコン
■ジャンル	対戦格闘
■操作方法	8方向レバー+4ボタン
■発売日	2008年冬予定
■使用基板	——

Text：一姫ニクマ太郎





広いフィールドを生かした縦横無尽の動き、夢のキャラたちの競演が楽しめるVS.シリーズ最新作がついに復活。おなじみの技から、超ド派手なハイパーコンボはもちろん健在のようだ。背景に居るキャラにも注目か!?

2on2のタッグ戦!



二人の操作キャラクターを選んで、任意に入れ替えて闘う"タッグ戦"が大きな特徴となる。アシスト攻撃や合体ハイパーコンボが戦術の幅を生んでいる。本作が属する「VS.シリーズ」が先駆けとなった画期的なシステムだ。

地上、空中で繰り広げられるバトル!



スーパージャンプの存在により、地上のみならず、空中もバトルの舞台となる。そのため展開はスピーディーかつダイナミック! 地上から空中へコンボをつなぐ"エリアルレイヴ"は本作にも継承されている。





飛翔する白影

タツノコサイド

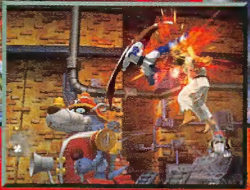
大鷲の健

（科学忍者隊ガッチャマン）
CV:森功至

科学忍法を駆使した身軽さ、テストパイロットという空との縁の深さも考えると、スピードを前面に出した空中戦を得意とするキャラクターになるのだろうか。原作には"科学忍法・火の鳥"に代表されるように、メカニックを使用した大技が多数あるだけに、それがどのように反映されるのかも楽しみだ！



エフェクトをまとった突進技。スピードを生かした動きが期待できそうだ。



エリアルレイヴらしき場面。正統派のダイナミズムに溢れる。



分身して敵を討つハイパーコンボか!? こうした忍術的要素も魅力になりそうだ。



科学忍者隊
ガッチャマン

登場作品
「科学忍者隊ガッチャマン」（1972年）
「科学忍者隊ガッチャマンII」（1978年）
「科学忍者隊ガッチャマンF」（1979年）

科学忍者隊リーダー。変身後のバードスタイルでは、鷲型の飛び道具"バードラン"を武器として用いる。本名は鷲尾健。18歳。普段はテストパイロットとして生活している。愛機のエアレース用軽飛行機は、ゴッドフェニックスに合体するG-1号に変身可能。幼いころに別れた父の幻影を追い続ける。



破壊の電光

タツノコサイド

キャシャーン

（新造人間キャシャーン）
CV:小野大輔

放映当時は珍しかった"悲壮感の漂う孤独なヒーロー"で、大技を連発するタイプのキャラクターではなかった。しかし本作ではアンドロイドならではのアクション全開！ ダイナミックな技を披露してくれる。ロボット犬フレンダーは本編と同様、バトルに手を貸してくれる頼もしい相棒である。



派手な電撃エフェクトをまとった正拳突き！ これは必殺技になるのだろうか？



フレンダーが加勢する技がいくつかある模様。その性能は？



巨大な雷光か、電撃だろうか？ 攻撃判定の大きさ・威力とも期待できそうだ。



新造人間
キャシャーン

登場作品	「新造人間キャシャーン」（1973年）

東鉄矢のデータと不死身のボディを融合させた新造人間。自我に目覚め人類の敵となったアンドロイド、ブライキングボスとアンドロ軍団に立ち向かう。開閉するフェイスマスクや腰部のパルサー推進機のほか、足部が収納できるなど、新造人間特有の機能を持つだけでなく、あらゆる戦闘能力において人間とは桁違いである。さまざまなメカに変身できるロボット犬"フレンダー"を相棒にしている。

不尽の闘志



カプコンサイド
リュウ
（ストリートファイターシリーズ）
CV:高橋広樹

カプコンが送り出した、格闘キャラの代名詞ともいえる武道家。飛び道具・突進技・対空技という三拍子そろった必殺技を軸に、"強いスタンダードキャラ"として君臨する。今回はタツノコキャラクターという未知の猛者たちを相手に、どのような闘いを見せてくれるのだろうか？



モーションから察するに、通常技は『SF III』シリーズをベースにしたものだろうか。

対空技の代名詞、昇龍拳。無敵時間は存在するのだろうか？

「VS.シリーズ」ではおなじみのビーム状の真空波動拳。豪快極まりない超必殺技だ。

登場作品	「ストリートファイター」シリーズ 「CAPCOM VS. SNK」シリーズほか

"真の格闘家"を目指し、己より強い相手とと闘うために修行の旅を続ける格闘家。過去のVS.シリーズでは闘いを通じてあらゆる相手と理解し合う純真さを披露していた。代表的な必殺技"波動拳"と"昇龍拳"はあまりにも有名。



素早い動きから繰り出される蹴りが強力！ そのスピードは今回も健在するのだろうか？

軽快な蹴りがキャシャーンにヒット。エリアルレイヴへの移行技なのだろうか？

見よ、この巨大な気功拳を！ 見慣れた技がダイナミックになるのもシリーズの特徴。

登場作品	「ストリートファイター II」 「ストリートファイター III」 「ストリートファイター IV」ほか

中国代表の格闘家。スピードと脚技を武器に闘う拳法の使い手だが、同時に失踪した父と犯罪組織"シャドルー"を追う刑事でもある。首領ベガは宿敵で過去のシリーズでもその因縁は深い。

天裂く嵐脚



カプコンサイド
春麗
（ストリートファイターシリーズ）
CV:折笠富美子

リュウをカプコン格闘ゲームのヒーローとするなら、ヒロインは春麗！ スピードを身上とし、足技を生かしたリーチの長さも魅力。シリーズでは空中ダッシュや3段ジャンプなど空中戦を得意としてきたが、今回はいかに!?

システムはどうなる？

アシスト
待機中のキャラが一時的に援護してくれるアシスト攻撃は本作でも健在だ。どんな使用条件になるのか？



ケンはケンでも大鷲の健を、リュウが波動拳で力強くアシスト！

タツノコ対カプコンのアシスト対決！ キャラによりアシスト攻撃の得意な間合いがありそうだ。

ハイパーコンボ
使用条件がそろうと、一撃必殺のハイパーコンボを発動できる。単発、コンボの一環など使用機会は多い。



キャシャーンとリュウによるハイパーコンボの撃ち合い。このド派手さこそシリーズのダイゴ味！

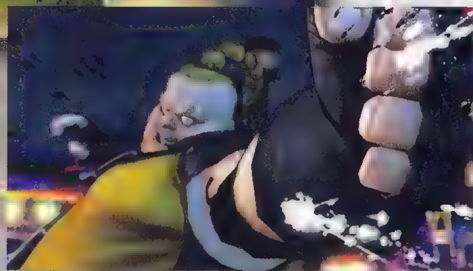
春麗の気功掌とリュウの真空波動拳。二人のハイパーコンボが火を噴く。高威力を期待できるか？

ついにヴェールを脱ぐ驚きの新キャラクター!



巨漢舞う





RUFUS
ルーファス

我流のクンフーを駆使して戦う、自称全米ナンバーワンの格闘家。
ケンを激しくライバル視し、どちらが強いかをはっきりさせるために闘いを挑む。
早とちりが多く、ケンと間違えて全くの他人を倒してしまうこともしばしば。

STREET FIGHTER IV

続々と到着する『ストⅣ』情報。今月は新たに4人目の新キャラクター、ルーファスの存在が明らかになった！　また、エル・フォルテの必殺技も大公開！　超個性派の2キャラクターが、次のバトルを暑く……いや、熱くしてくれそうだ!!

STREET FIGHTER Ⅳ（ストリートファイターⅣ）

■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発売日：2008年夏予定
■使用基板：TypeX2

Text：一姫ニクマ太郎

我流クンフーの実力はいかに!?

いかにも"鈍重なパワーキャラ"といった印象だが、実は身軽でスピーディーな技が多い。

救世主キック





跳び上がってから蹴りを見舞い、さらに追加入力することで3タイプの技に派生する。弱Ⓚは連続ヒット、中Ⓚは下段攻撃、そして強Ⓚはしゃがみガード不能の中段攻撃になる。

弱K



中K



強K



銀河トルネード



高速で回転し、掌底を繰り出す。回転中から攻撃判定が発生しており、密着時は強力な技になりそうだ。中・強ボタンで入力した場合は、レバーで前後への移動距離を調節できる。

蛇突ネイチャー



跳び上がって指突を仕掛ける。対空技になりそうだが発生が遅いため、先読みで早めに置いておく感じで出すか、奇襲攻撃となるのか？　カウンター技として機能するかも気になる。

スペクタルロマンス







連続で打撃を見舞い、背後に回って掌打で締めるスーパーコンボ。ルーファスの身軽さが表れている大技だ。

スペースオペラシンフォニー







ルーファスのウルトラコンボ。無数のパンチとキックで浮かせて、落ちてきたところを掌打でフィニッシュ!

エル・フォルテ必殺技紹介

ルチャ・リブレを主軸とするエル・フォルテ。華麗なる必殺技を紹介!





追加入力により6種類の技へと派生するアバネロダッシュ。エル・フォルテの主力技になりそうだ。

弱Ⓟを押すと急停止。フェイントや接近手段になりそうだ。

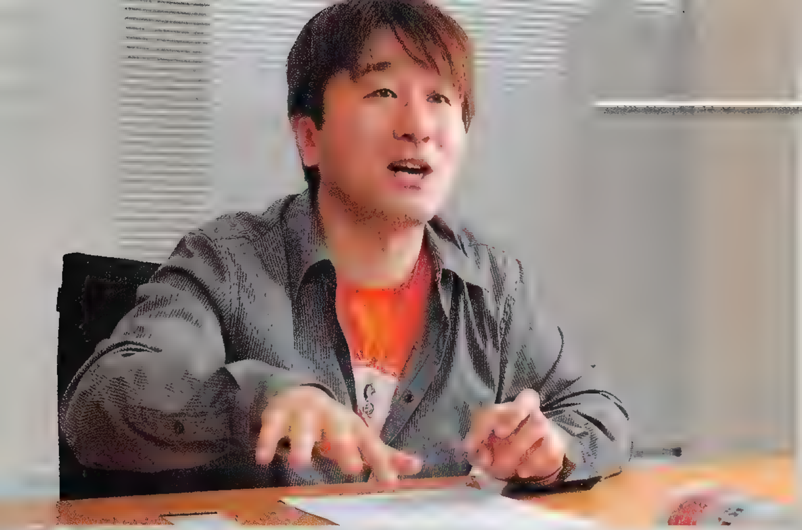




中Ⓟで派生するトスターダプレス。かなりの高速で仕掛ける。

強Ⓟではファヒータバスター。落下地点に居る相手を投げる。





——今年度最注目 ストⅣ

キャラクターがどんどん登場し、数回のロケテストを経て、次第に全容が見えてきた『ストリートファイターⅣ』。今回はプロデューサーの小野氏にインタビューを敢行したぞ。

—— そもそもの『ストⅣ』が始動するきっかけとなったものは何なのでしょうか。

小野 「もう作らないといけない」というプレッシャーですよね。最初は、どうすればいいか、という迷いがずっと社内にありました。ⅢからⅣを作るに当たって、何を重要視すればよいのかが見えていなかった。正直、『3rdストライク』で、やり尽くした部分もあって、ストリートファイターと呼ばれるルールは、『3rdストライク』でもう完成されているのかなと。

—— 次のヴィジョンが見えにくくなっていたと。

小野 完成しているものをまた作るというのは、結局焼き直しでしかないし、それだったら「3rdストライク」をプレイし続けていただいた方が良いと思うのです。一時期に比べると減ってきている格闘ゲームのお客さんの数を増やすためにはどうすればいいのかと考えたとき、今の作品に満足している人をさらに満足させるのではなく、完成していた作品に満足していた人がなぜ去っていったのかを見直して、その人たちの扉を再びノックすることができるものを作る、それがまさに今のタイミングではないのかと思いました。

—— 一度離れた人を呼び戻す、というのが『ストⅣ』の目標の一つということですか？

小野 そうですね。一度離れた人がすぐに戻ってくると思うほど、僕も市場を甘くは見ていないです。ただ同じものを投入しても、今のお客さんを互いに取り合うだけで、それはゲーセンにとっても良くないことだと思っています。せっかく「ストリートファイター」という冠があるので、新しいお客さんを呼び込めたり、昔遊んでいた人がもう一度プレイしに来られるような作品を目指したいと思っています。このほか、ちょうどストリートファイター 20周年であることや、実写映画化という話が出ていて、タイミング的にも良かった。それなら、ここで一度ナンバリングを上げようと。ただし、それは今までのⅠ、Ⅱ、Ⅲで経てきたバージョンアップ的な変化ではなく、別の意味をそこに付けたかった。

—— 別の意味とは？

小野 まずは、Ⅱまで一回戻りましょうと。多くの人に触れられた原点に戻って、「ストⅡ」を遊んだときの手の感触が残っている人たちが、技表や、ムック本などを見なくてもそのまま楽しめるものを用意しようと思いました。「ストⅡ」ファンやマニアじゃないとしても、楽しめるものをということです。

—— キャラクターがどんどん発表されていますが、決定の理由はどんなことでしょうか。

小野 キャラクターにも言えるんですが、ゲームの方向性に迷いはなかったんですね。これはストリートファイターなんだから、ストリートファイターが一番良かったときの「ダッシュ」や「スパⅡ X」とかを基軸にすればいいでしょうと。Ⅲのときは、「やっぱり新キャラへ入れ替えた方がいいですよね」という雰囲気だったんですけど、それをしたことによって失ったものがあった。今回はプレイヤーの皆さんへの挑戦状という形ではなく、一般的な対戦ツールとして、広くプレイグラウンドを開いた方がいいでしょうと。そこから、四天王を含めたあの12キャラがまずそろいました。

—— 『ストーリートファイターⅣ』で、目を引くのは２Dから、3Dへのグラフィックの変更だと思うのですが、その意図はどんなものでしょうか。

小野 3Dにしようという気は当初はありませんでした。でも、大きなキャラを動かしたⅠがあって、2Dであきまんさん（※1）の絵のタッチが残るキャラを動かしたⅡがあって、まるでアニメ以上の60フレームで、バタバタとキャラを動かしたⅢがあった。では、Ⅳは何が主軸になるか、と。それは、「鬼武者」とか「バイオハザード」のように、写実的できれいなリュウを描いて、ひげ剃り跡がくっきり見えるようなものではないはずだと。今の技術で「絵」が動くということに焦点を当てたかったんです。そのために、3Dという技術を、筆や絵の具といった「道具を変える」という位置付けで扱って、ストリートファイターのグラフィックの進化形としてスムーズに受け入れられるようにしようと。どんなにきれいなグラフィックの洋ゲーが海外から入ってきても、そこに流されず、「絵を動かす」ことにこだわり続けようというのが、今回のグラフィックに関するコンセプトです。

—— 筆のしぶきの跡が非常に印象に残りますね。

小野 あの効果はトレーラーとして作った映像ですね。絵としての記号をちゃんと見せたいという思いがありました。記号はパッと見たときに、無意識の内に浸透していくものだと思うので、そういう意味ではフック（カギ）になる記号を残した方がいいなと思って入れたのが、あの表現です。

—— ゲームでは特定の場面しか出ないようですね。

小野 そうですね。セービングアタックがLv3のときや、リザルトのところでかっこよく出るなど、特定のポイントでのみ使用しています。

—— ゲームシステムでは、基本的なストリートファイターシリーズの読み合い、いわゆる「足払い合戦」や「跳ばせて落とす」といった分かりやすいものが残っている感じですが、こちらは意識しましたか？

小野 西谷さん（※2）が作られたⅡシリーズ最後の「スパⅡ X」にある基本的な遊び方は定番として残しました。これはいじっちゃいけないところですね。ストリートファイターは、格闘ゲームではなく、あくまでも対戦ツールだと思っているので、触ったときすぐに「スト

ストⅡに触れたことがある人に、もう一度プレイしてもらいたい



※1：ファイナルファイトやストリートファイター Ⅱ などを手掛けたグラフィックデザイナー。イラストだけでなくドット絵やメカデザインも得意とする。
※2：ストリートファイター Ⅱ を筆頭に、対戦格闘ゲームの礎を築いた開発者。現、株式会社アリカ代表取締役社長。

格ゲーに迫る開発者インタビュー



リートファイター」だと分かる、というのが大事です。

―― コミュニケーションツールとも言われることもありますね。

小野　ユーザーの皆さんに楽しんでもらうためのきっかけを提供しているので、いっぱいハードルを付けてしまうと、ツールになる以前に楽しめなくなる。そこは、既に完成された形があるのでそれを採用しました。

―― 新しいスパイス的な要素と思われる、セービングアタックが追加されていますが、どんなシステムにしようと作られたのでしょうか。

小野　ユーザーの皆さんは、初級者から上級者までさまざまです。万人に使っていただくことを考えて、トリッキーなものではなく、シンプルなものを目指しました。ボタンを同時押しするだけで発動できて、タメの時間によって効果が変わり、ボタンを離せば出すことができる。これであれば、(格闘ゲームが)白帯の人も大丈夫だと思います。

―― 相手の動きに左右されずに、効果が見られるのはいいですね。

小野　でも、当初はディフェンス要素だけで、「これだけでは面白くないでしょ」と言われました。じゃあ、攻防一体にしようと考えて、受け止める→反撃技までセットにしました。技を出す、出さない、間合いの駆け引きなど、本来のストリートファイターの遊びをセービングアタックを使ってやってもらうと、新しい楽しみが見えると思います。



―― ウルトラコンボはスーパーコンボの上位互換という認識でいいのでしょうか。

小野　そうですね。本当に強い、ビッグな遊びです。当てて相手にギャフンと言わせられる、僕が満足できる技に仕上げてあります。名称には悩んでいたんですけど、「ウルコン」って(ロケテストで)定着して良かったなぁと。しゃれた名前はうちらには似合わないから、ちょっと泥臭い方が合っているし(笑)。

―― カードシステムが実装されていますが、どのようなことができるのでしょうか。

小野　カードシステムはやろうと思っていました。ただ、ストリートファイターって着せ替えして楽しいキャラではないので、自分の記録のために用意しました。自分のやってきた軌跡は、見て面白いですからね。あとは、ゲーセンへの利益還元を考えたリピート機能を用意する予定です。また、何種類かモードを用意してあるので、一人で練習したい方も安心して遊べる仕組みになっています。今回、タイトーさんのTypeX2という基板を使わせていただいているので、これからのハードとして今以上に定着させたいですね。

―― 既に数回ロケテストをしていますが、そちらの反響はいかがでしたか。

小野　最初は、「出てくれてありがとう」というお祝儀的なコメントが多かったんですけど、2回目からは鋭いツッコミが出ましたね。「ゲージの位置が見にくい」とか、「モーションの戻りが遅い」とか、すごく参考になる意見が多くて、やってよかったと思っています。あと、「セービングアタックがキャンセルできるところに可能性を感じた」という意見があって、短い期間に可能性を感じ取ってくれたことをうれしく感じました。

―― 意見を吸収して、より良い形になっているようですね。では、稼働を待ち望むファンに対して、この記事を見て興味を持った人へ一言お願いします。

小野　まず、ファンの皆様には長らくお待たせしました、ということですね。本当にお待たせしちゃって申し訳ないです。一応、「3rdストライク」の次ですからね。

―― 9年、たちましたね。

小野　そうですね。ストIIから17年、IIIの1作目から11年たっちゃって。本当にお待たせしました。まずは原点回帰というコンセプトで、ストIIの面白さをもう一度、今の技術と調整で復活させたので、知ってる方も知らない方も、まずは触ってみてください。知っている方はそこからIVならではの楽しみ方を見付けて、楽しんでもらいたいです。そのための窓口は用意してあるので、IIのノスタルジーを楽しんで、その先にIVの遊びというものを楽しんでいただければと思っています

―― ありがとうございました。

2008年5月中旬　新宿カプコンにて

新キャラクターあれこれ



C.ヴァイパーについて

小野：ストリートファイターに居なかったものを出そうと考えたときに、カッチョイイって言える奴が居なかった。西洋文化への発信として、近寄りがたい格好良さを目指しました。

アベルについて

小野：得意の泥臭いキャラです(笑)。組み方とか攻め方とかも、結構マニアックな動きをします。

エル・フォルテについて

小野：マッスルボマー以来のおちゃらけたマスクマンです。ちょこまかとした、格好良く面白い動きに注目してください。

ルーファスについて

小野：素早い太っちょキャラ。体重と体型を利用する動きが見物です。



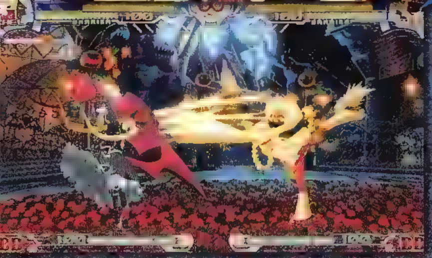
小野義徳

Profile

『ストリートファイター IV』プロデューサー
小野 義徳(オノ ヨシノリ)
●『モンスターハンターフロンティア』、『新鬼武者 Dawn of Dreams』などを 手掛ける。ストリートファイターシリーズには、サウンド業務担当として、『ストリートファイター ZERO』、『ストリートファイター III』、『カプコン ファイティング ジャム』などにかかわる。

ロケテストVer.の各キャラに迫る!!





BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

© ARC SYSTEM WORKS

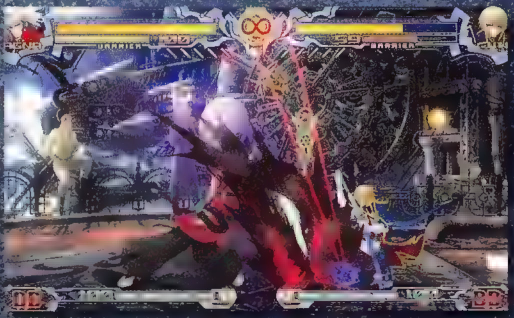
秋葉原Heyでロケテストが実施され、前号で紹介した二人の性能も見えてきた「ブレイブルー」。今回はロケテストVer.を元に、新たな情報をお届けしよう。

ブレイブルー
- ■メーカー　アークシステムワークス
- ■ジャンル　2D対戦格闘
- ■操作方法　8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日　2008年冬予定
- ■使用基板　TAITO Type X2

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

強引な攻めで相手の体力を吸収！
ラグナ・ザ・ブラッドエッジ

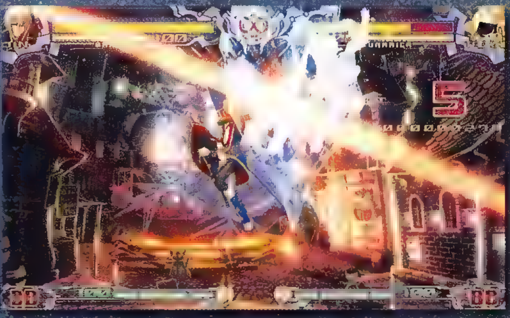
ラグナは中～近距離戦に優れた、比較的スタンダードなキャラ。必殺技は突進技のヘルズファングやガントレットハーデス、無敵技のインフェルノディバイダー、射程の短い飛び道具のデッドスパイクなどを持つ。Dボタンのソウルイーターはヒット、ガードを問わず、当てた相手の体力を吸収できる攻撃だ。ディストーションドライブのブラッドカインは、発動すると体力が徐々に減少するが、Dボタンを使う技が大幅に強化される。ガードの上から強引に体力を奪えるぞ。



ラグナの特殊能力であるソウルイーターは、当てた相手の体力を吸収するもの。通常技、必殺技共に効果が発揮される。近～中距離でのラッシュ力に特化したタイプのキャラだ。

Dボタンで相手を凍結させて追撃！
ジン・キサラギ

ジンはどの間合いでも戦える、バランスのいいキャラ。飛び道具の氷翔剣（ひしょうけん）、対空技の吹雪（ふぶき）、烈氷（れっぴょう）、突進技の霧槍 尖晶斬（むそう せんしょうざん）など、使いやすい技がそろっている。Dボタンの雪花（フロストバイト）は、相手を一定時間凍結させる攻撃。1回の連続技中に1度しか凍結させられないので、組み込むポイントが重要になりそうだ。また、各種必殺技をDボタンで出すと、ゲージを少し消費して性能が強化されるぞ。



Dボタンのフロストバイトをヒットさせると一定時間相手が凍結するので、追撃を決めるチャンスとなる。連続技中に凍結させられるのは一度だけなので、組み込むところを考えたい。

手数とスピードで相手をほんろう！
ノエル・ヴァーミリオン

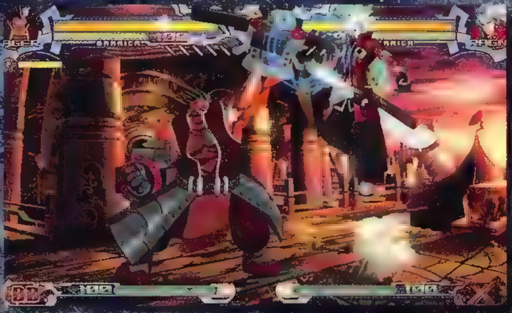
Dボタンのチェーンリボルバーは、レバーとボタンで多彩な連続攻撃を組み立てられる技。始動技が5種類、中継技が10種類（専用技6種類＋空中以外の始動技4種類）、締め技が3種類あり、始動技→中継技（最大4発まで）→締め技の順で出せる。同じ技を連続で出すことはできないが、中継技には中段技や下段技もあり、途中でキャンセル必殺技なども可能なので、連続技やガード崩しに活躍するぞ。また、始動技は相手の攻撃を避ける性質があるのもポイントだ。



[illegible]

近付けなければ相手を引き寄せればOK!?
テイガー

動きが遅いものの、強力な打撃技と投げ技を併せ持つキャラ。Dボタンによる攻撃（ボルテックバトラー）は、相手に当てるとヒット、ガードを問わず一定時間磁力を付けられる。充電ゲージ（時間で増加）を消費して出せる高性能飛び道具のスパークボルトも、同様の効果があるぞ。相手に磁力が付いていると、Dボタンの攻撃や投げ系の必殺技（タメ可能）を出した際、相手を引き寄せられる。相手に逃げられにくくなるので、強引に投げ技を絡めた連係を狙えるのだ。

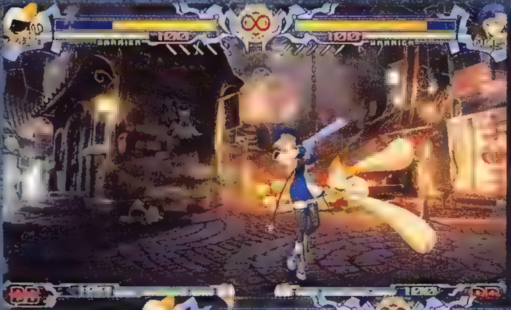


ボルテックバトラーで相手に磁力を付ければ、特定の技で相手を引き寄せられる。対空投げのアトミックコレダーをタメれば、多少間合いが離れていても強引に投げられるぞ。



超スピードでネコまっしぐら！ タオカカ

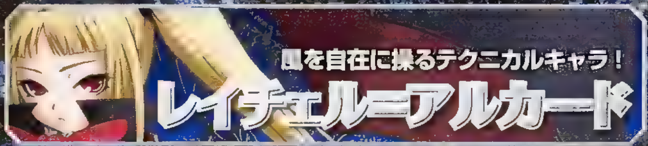
動きが素早く、一度のジャンプ中に三段ジャンプや2回空中ダッシュが可能、しゃがみ歩きができるなど、機動力に優れたキャラ。Dボタンのダンシングエッジは突進技で、地上、空中共に3種類の軌道がある。当てた後は跳ねる方向（前後）をレバーで選択できるほか、突進中に弱で急停止、中で裏回り、強で垂直ジャンプが可能。必殺技にも、小さくジャンプするねこっとび！や三角跳びから攻撃するだましんくエッジ！などトリッキーな技が多く、相手をほんろうできるぞ。



ダンシングエッジの突進中に中ボタンを押すと、相手を通り抜けて背後に回れる。高速突進技からの行動なので、幻惑効果はバツグン。多彩な動きを使い分けて画面を駆け回ろう。

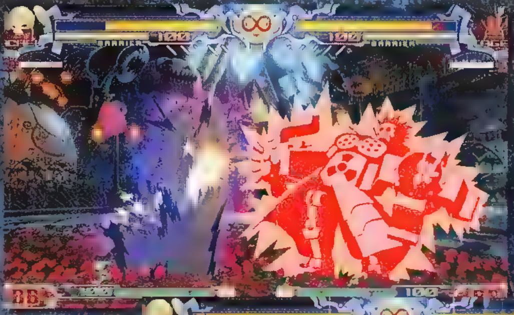


[illegible]ーはボタンによって軌道が異なる飛び道具。投げるアイテムはマグロや猫の顔、ボーリングの球などバラエティーに富んでいるだけで面白い。



風を自在に操るテクニカルキャラ！ レイチェル＝アルカード

Dボタンのシルフィードは、専用ゲージを使って両者の動きに影響する風を吹かす能力。ほかの技の動作中にも使えるので、連続技にも利用できる。特に、強攻撃など傘を開く行動は、風の影響を大きく受けていた。必殺技は、接地点に避雷針を設置するタイニー・ロベリア、相手が近付くと電撃を放つカエルを呼び出すゲオルグ十三世、シルフィード使用時に攻撃判定を持つカボチャを出すインピッシュ・シアゾフィラなど、特殊な飛び道具を多く持っている。



猫のナゴが電気イスに変化して攻撃するしゃがみ強。発生は遅いが、出始めに攻撃を受けてものけぞらずに攻撃を続けるので、攻め込まれたときの切り返し手段として使える。



ジャンプ中に下方向＋Dは急降下しながら攻撃する技で、下方向へのシルフィードと組み合わせれば、かなり早い中段技になる。[illegible]

カラーバリエーションはどんな感じ？

ここでは、ロケテストで選択できた各キャラのカラーバリエーション（通常カラー以外）を紹介する。なお、これはあくまでロケテスト時点でのもの。最終的には10種類以上のカラーバリエーションを用意する予定とのことだ。これは超期待!!

ノエル



テイガー



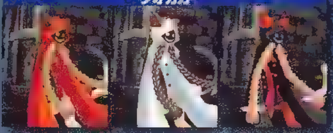
ラグナ



ジン



タオカカ



レイチェル



未公開キャラ予想イラスト募集中!!

前号でタオカカとレイチェルが公開され、残る未公開キャラは四人。引き続き、右記のシルエットを元にした未公開キャラの予想イラストを募集！ アークシステムワークス＆アルカディアの審査員をうならせた作品には、記念品が贈られる予定だ。イラストの上手さや似ているかどうかはこの際関係無し（笑）。P149の住所かblazblue@arcadiamagazine.com「ブレイブルー予想イラスト係」までドシドシ応募してほしい。次回締め切りは6月16日必着だ。

気になる続報だが、次号はいったんお休みし、次々号（7月30日発売予定）にて、残る四人のキャラを公開予定。お楽しみに！



MBAA最速インプレッション!!

MELTY BLOOD Actress Again

Hologram Summer Again, Tri Hermes Black Land.

メルティブラッド アクトレスアゲイン
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2008年夏予定
■使用基板：NAOMI

待望のメルティブラッドの新作。プライベートショーバージョンを触ってのインプレッションを紹介しよう。

Text: メルブラ勢(半蔵門支部) ※画面写真、素材は開発中のものです。



リーズバイフェ

注目!! ①　ガードクラッシュゲージ

ライフゲージの下にある「GUARD」と書かれたゲージ。このゲージは、相手の技をガードすることに減少し、0になるとクラッシュされた側は一定時間無防備になるようだ。現時点では、それほど簡単にはクラッシュできず、ダウン中など相手の技をガードしていないときは徐々に回復するようだ。



通常は、相手の技をガードするとエフェクトは白いエフェクトが表示される。

ゲージが一定以下になるとエフェクトが赤くなる。さらにガードをし続けると——。





ガードクラッシュが発生! 相手の技をガードだけで凌ぐのは危険になりそうだ。

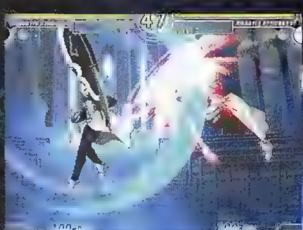
age インプレッション

リーズバイフェいいですね～。カッコイイ! ドデカイ武器に力強い技、これまでのキャラとは違った性能になりそうなのが楽しみ。ガードしつつ突進する技は、受け止めたときシールド同様にキャンセルできるようです。

スタイル選択はかなり面白そう。フルムーンスタイルには何とリバースビートが無い!! 操作に慣れが必要だけど、逆にMBACに慣れていない人にはとっつきやすそう? 新規プレイヤーが増えるといいな～。

注目!! ②　スタイルによる違い

『MBAA』のウリの一つであるスタイル選択によって、通常技の変化だけでなく、必殺技の性能および必殺技の有無まで異なる。リーズバイフェだと、上昇系の対空技が空中で出せるようになったり、拳を振り下ろす中段の必殺技が付いたりする。完全に別キャラになると思っていいようだ。



リーズバイフェの→↓↘コマンドの技は、グラフィック、性能までがスタイルで異なる。

フルムーンスタイルはABC同時押しでパワーゲージがためられる。





ハーフムーンスタイルの自動開放。攻撃中は、モーションが出ないので安全だ。

KZA インプレッション

スタイルによって使えるシステムが異なるので、向いているスタイルを模索するのが第一段階となりそう。ガードされてもスキが少ない必殺技を持っていないキャラは、連係構築が難しいのでフルムーンスタイルではヒット確認が必須となりそう。ハーフムーンスタイルは、立ちA×3でお手軽な連続技が繰り出せるようだ(上写真アルクェイドの技)。まあ迷ったら前作にシステムが近いクレセントムーンスタイルが無難かな。



ロア

ゲーム情報ならエンターブレインにおまかせ!!

WEEKLY ファミ通
週刊ファミ通6月13日号
5月30日発売
特別価格390円[税込]
特集 ゲームに最適なテレビを提案! 必見お買い物ガイド
大充実の徹底攻略
モンスターハンターポータブル 2nd G
実況パワフルプロ野球ポータブル3
無限のフロンティア スーパーロボット大戦OGサーガ
スクープ映像に驚け! ファミ通だけの映像DVD付録!!
メタルギア ソリッド 4
ガンズ・オブ・ザ・パトリオット
©2008 SUSUMU MATSUSHITA ENTERPRISE

ファミ通 PSP+PS3
PlayStation
ファミ通PSP+PS3 7月号
5月30日(金)発売! 特別定価790円[税込]
誌名変更&リニューアル発進!
表紙&徹底攻略
モンスターハンターポータブル 2nd G

マリオカートWii 最強攻略ブック!!
ファミ通ディーエスプラスウィー DS+Wii
これでぶっちぎりだ!!
『ポケットモンスター』シリーズ最新作!!!!
緊急スクープ!! ポケットモンスター プラチナ
7月号5月21日発売!!

ファミ通Xbox360
7月号 5月30日(金)発売!!
ロスト プラネット コロニーズ オンラインバトル ガイドブック
レインボーシックス ベガス2 タクティクスガイド -マルチプレイ編-
2大付録!!

ファミ通Wave DVD
2008 july 7月号
DVD VIDEO
2008.6.12 発売までのカウントダウン開始!
メタルギア ソリッド4
METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS
ガンズ・オブ・ザ・パトリオット
狩猟生活、真っ最中!! モンスターハンターポータブル 2nd G
5月30日(金)発売
特別価格1100円[税込]
©1987 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

(ファミ通の攻略本)
▶プレイステーション3
龍が如く 見参!
完全攻略極ノ書 好評発売中/A5判 定価1785円(本体1700円+税5%)
▶プレイステーション・ポータブル
スターオーシャン2 セカンド エヴォリューション ファイナルガイド
好評発売中/A5判/定価1470円(本体1400円+税5%)
▶プレイステーション2
ポイズンピンク オフィシャルコンプリートガイド
好評発売中/A5判/定価1785円(本体1700円+税5%)
ファミ通の攻略本最新情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

モンスターハンター フロンティア オンライン
第2回 ファッションコンテスト
小・冊・子・付・録
グランプリ決定!
受賞者10名+優秀な装備の90名ハンター
計100名のファッションカタログ
祝6周年 ファイナルファンタジーXI
ファミ通 Connect!On コネクト!オン Vol.19 2008 JULY
読者といっしょに作るオンラインゲーム生活情報誌
5月30日(金)発売 特別定価800円[税込]

復活ヤマログ/創刊号〜最新号まで全388号の表紙小冊子/ログインの次なる展開とは?
ログイン27年の歴史 これまでとこれから
ログイン7月号 特別価格1100円 5月24日(土)発売

ファミ通DX デラックス
ゲーム情報を持ち歩こう♪
最新アプリゲーム情報満載
家庭用ゲーム情報も充実!
▶▶ http://www.famitsu.net/mobile/dx/
毎日更新(土日祝日を除く)・月額315円

▼▼▼▼ アクセスはコチラから ▼▼▼

iメニュー	EZトップメニュー	ボーダフォンライブ!
メニューリスト	カテゴリで探す	メニューリスト
TV/ラジオ/雑誌/小説	ゲーム	ケータイゲーム
雑誌	総合	
ファミ通iDX	ファミ通EZDX	ファミ通Vアプリ

eb! enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆
E-mail:cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

カカト落としから手刀→正拳突きと繰り出すコンビネーション。空手家らしい豪快な技だけでなく、写真のような流麗な連係技を多数持ち合わせているぞ



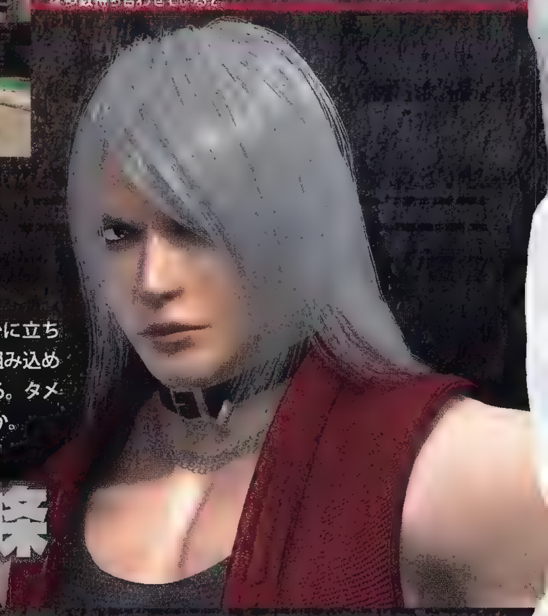






⇨Ⓚ+Ⓖはタメることでヒット効果が変化。鷹嵐のやられ方を見ても、想像を膨らませることができる。詳細が気になるところだ。

ジャンの連係技は、紹介したほかに立ち合いで使えそうなものや、コンボに組み込めそうなものまで、豊富にそろっている。タメ攻撃の性能は未だに未知数といえるか。



ジャン紅條
Jean Kujo

"X-DAY"に向けて修練を続けるべし!!

バーチャファイター5R
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：2008年予定
■使用基板：LINDBERGH

※記事中の写真および内容は開発中のものを使用しており、変更される可能性があります

次第に"稼働間近"の雰囲気が肌で感じられるようになってきた。最新作「バーチャファイター5R（以下、VF5R）」。今月は、新キャラ&既存キャラの新技・リニューアル技に加え、大きく変化したステージについてのインタビューを敢行したぞ!

Text マツハ（P18-19）PCJ（P20-21）

アキラ



出始めの姿勢が低いので、守勢時に使っていけそうな新技だ。ダウンを奪える点にも注目。

ジャッキー



ミドルキックからの新派生。連続ヒットする部分が非常に気になるところだ。

サラ



サラらしい多段連係の新技。立ち技だけでなく、フラミンゴのリニューアルにも注目したい。

ラウ



中段パンチ始動の2段技。前作の⇨Ⓟ+Ⓚが強力だっただけに、性能が気になる新技といえるか。

パイ



しゃがみガードを崩しづらいパイには、待望の中段の新技。主力技の追加に期待しよう。

ウルフ



ウルフらしい豪快な中段技。写真を見る限り、コンボ始動技なのか!?　気になるポイントだ。

ジェフリー



ジャンプモーションからの2段技。投げに相殺されなければ主力技となりそうだ。

カゲ



カゲの代名詞といえる弧円落に、ついに変化が!自分の前方に相手を投げ飛ばすようになったぞ。

※おわびと訂正：闘劇魂vol.9（5月15日発売）の「バーチャファイター5R」記事内におきまして、写真の間違いがございました。以下のアルカディア公式サイトにて訂正記事を掲載しておりますので、ご参照ください。関係者各位、および読者の皆さまに多大なご迷惑をおかけしいたしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。　アルカディア公式サイトアドレス　http://www.arcadiamagazine.com





ウルフのR.A.Wのようなエフェクトに注目。コマンドを見るに、その後の打撃は自動で出ているのだろうか!?





今作では⇨⇨Ⓟ後にⓅを押すことで、自動的に2発の突っ張りが出るように変更。ヒット確認が重要になりそうだ。



鷹嵐の技は、主に『VF3』シリーズを踏襲したものとなっているが、そのほかにも固有で構えなどが追加されている。新技を使った新たな戦術に、胸を膨らませておこう。

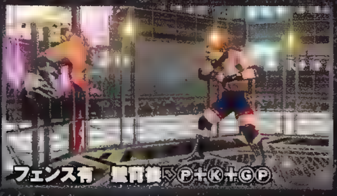
鷹嵐
Taka-Arashi

注目の新技が次々と明らかに!!

今回の新技を通して見受けられたのは、なんといっても特定の壁の種類によって出せる技があるという点だろう。出せる状況が限定されているという点を考えても、これらの技性能には期待したいところだ。

また、ジャッキーやサラ、アイリーンのような元々連係技が豊富なキャラに多数の連係技が追加されていたり、単発技が強力なアキラやウルフなどは単発技の技性能が見直されているという感じに、キャラの個性付けが『VF5』からさらに強くなっている印象を受けた。これを機に自分に合ったキャラを再考してみるのも、新作の楽しみの一つとなるだろう。

ブレイズ



何と、壁に貼り付くことが可能になったブレイズ。ここからいろいろな派生技を出すことができるぞ。

アイリーン



独自のシステムに変化が見られるアイリーン。手数が増え、さらに攻めが多彩になりそうだ。

シュン



投げ技にリニューアルが見られるシュン。それぞれの威力や、飲酒量の変化に注目したい。

リオン



4連続の新連係。幻惑効果が高いリオンならではの、トリッキーな新技となっているぞ。

アオイ



中段攻撃の新技。コンボソースに乏しいアオイにとって、打撃技の追加はうれしい限りだ。

レイ・フェイ



前回の⇦⇖Ⓟがリニューアル。性能面での変化も気になるところ。技後は敗式に移行するようだ。

ベネッサ



中段の新技。見た感じでは浮かせ技にも見えるが、果たして性能のほどはいかに……!?

ゴウ



主力である掌打～備殺し(ⓅⓀ)に派生が追加されたゴウ。さらにこの技のヒット後には……

ブラッド



恐らくは上段攻撃と思われる新技。ヒット後相手は吹き飛んでいるので、反撃などに使えそうだ。

前回に引き続き、今回も全キャラのリニューアル技・新技を紹介してきたが、ほとんどのキャラに大きな変化が見られることに気付いていただけただろうか。

技の変化やシステムの変更に伴い、『VF5R』では新たな戦術が再構築されることは決定的。今後もアルカディアでは新着情報を漏らすこと無くお伝えしていくので、来月以降も期待してもらいたい。

しかし、『VF5』のシステムが根幹であることもまた事実。勢いは衰えつつあるも、いまだ『VF5』の火は消えてはいない。スタートダッシュをかけるためにも、ライバルに差を付けるためにも、『VF5』を最後まで楽しんで新作を迎えよう!

セガ・片桐氏&森田氏に聞く

『VF5R』開発インタビュー

vol.2　ステージ編



「VF5R」で大きく変化を遂げたステージ&ギミック。ここでは、その新ステージ、新ギミックなどについて裏穢話を聞いてみたぞ。

大幅リニューアルについて

森田　ステージ関係で一番大きな変更は、ステージ形状が3種類から10種類に増えたことですね。ギミックも増えているので、それらを活用した戦術というのが生まれてくると思います。

片桐　『VF5』ではステージの種類が少なかったので、今回はステージごとに闘い方のバリエーションが増えるようにしています。

森田　大変でしたけど、増やしてよかったですね。今回は壊れる壁が形を変えて復活しているんですが、これが壊れていく様などうまい具合に表現できたと思います。ステージを作った者としては、フェンスやギミックがうまくゲーム性に絡んでくれれば、と期待しています。

――では、こちらにステージ写真がありますので（下段参照）、見ながら解説していただけますか？

森田　まずオープンステージですが、これについては……実はあまり無いんですよね（笑）。全般的な話なんですが、今回は「空気感」というか、近くのものはコントラストが強く、遠くのものは霞んでいる感じで絵作りしたというのはあります。

片桐　そういえば取材に行ったよね？

森田　行きましたね、鷹嵐ステージの取材に国技館へ。土俵というステージそのものの取材というのはありますが、それ以外にステージの片隅にある小物やアイテムもチェックしました。後は、実際の力士から「肉の動き」のようなものを参考にしようと。鷹嵐の肉の動きは、かなりよくできていますよ。部位ごとにちゃんと制御して、モーションに合わせて動くようになっています。

――土俵回りにある旗というかのぼり？　には何か書いてあるんですか？

森田　これですか（笑）。言っていいのか分からないんですが、これは弊社のセクションリーダーの名前がもじって入れてあります。例えば「桜咲ノ海」は「おうさきのうみ（大崎氏）」、「出池山」は「D.K.（片桐さん）」ですね。あとは後ろの方に小さく見えるんですけど、番付表には開発者の名前があるといった遊びを入れてみました。後は、どのステージもそうですが、自分は実写的というか実際にある風景のような絵作りをしたいんですが、そうするとキャラクターが風景に溶け込んでしまう。しかし、それだとプレイに支障があるということで、片桐さんからはとにかく明るくしてくれと言われますので、明るくしつつ絵的にも破綻しないレベルでのしのぎ合いをしていました。

片桐　ステージの暗さは一番モメた部分ですね。現在ではかなり明るく、見やすくしています。ロケテストでも見やすくなったという意見はいただいているので、やってよかったと思います。

森田　このステージ（下段写真「Ruins」）では、昼から夜に、地面は水から砂へと変化していて、新しいエフェクトを入れています。簡単に説明すると、砂ってある程度の高さになると自然と崩れるじゃないですか。この挙動を再現してあるので、その辺りも見てほしいですね。このステージも暗いって言われていて……。

片桐　このステージだけは明るくしようと思っていたからね！

森田　最終的には月明かりで照らされている感じを出しました。ステージ全体も明るくして、逆光のときでも見やすい工夫をしてみました。

――なぜ夜になったんでしょうか？

森田　季節感の無い面ですと、例えば背景に紅葉



『VF5R』ゲームディレクター

片桐 大智 氏

『バーチャファイター』シリーズをはじめ、『デイトナUSA』、『アウトラン2』シリーズ、『ファイティングバイパーズ』シリーズ、『アウトトリガー』など、多様なジャンルのタイトルを世に送り出した。



『VF5R』アートディレクター

森田 和也 氏

代表作は『バーチャファイター 5』、『アウトラン2 SP』、『ウェーブランナーGP』など。『バーチャファイター 5R』では、今回のインタビューの主題となったステージ関係を始めとするアートディレクターを務める。

既存ステージもリニューアル!

ステージ紹介



Rectangle

長辺がフルフェンスの長方形



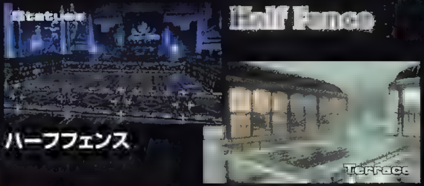
Brakable Half Fence

壊れるハーフフェンス



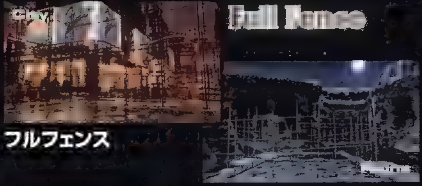
Open

オープン



Half Fence

ハーフフェンス



Full Fence

フルフェンス

を入れて表現といったことができないので、変化を出すために夜にして、背景も全体的に月明かりに映えるように調整した、という感じです。
片桐　次はオクタゴン（八角形ステージ）だけど、ここは新しい形状ですね。壁に当たると思ったら当たらなかったり、斜めに当たりやすかったりするので、いろいろ予測できない闘いになるんじゃないかと思います。
森田　あと新しいのが、ローフェンスですね。
片桐　基本的に「浮いたら落ちる」感じで"押し出し"を無くしたらどうか？　というのが発端です。
森田　次は、オープンとフルフェンスが混在している細長いステージです。
片桐　ここは戦術的には、ラウンド開始時にすぐ後ろが壁なので、壁コンボを意識した闘い方に向いていますし、それが苦手なら軸をずらして広い側に行く、といった幅を持たせています。
森田　後は、先ほど少し触れましたが、壊れる壁がフルフェンスとハーフフェンスで追加されています。今回は、『VF4』のときのような部分的な壊れ方ではなくて、一辺が一気に壊れます。これでフィニッシュすると、スカっとしますね。
片桐　技術的なことは語らないの？
森田　それほど凝ったことはしていないので……あ、壊れる壁に、ちゃんと影がかかっています。
片桐　そこは意外に重要なんです。やはり影が無いと、薄っぺらいというか浮いて見えてしまう。
森田　では次に壊れるフルフェンスのステージですが、これはゴウとパイステージで、天候が入れ替わった形です。ブロークンハウスは快晴、ストーンフォレストは嵐で雷が光ったり……。
片桐　これも、雷が見づらくてモメたね。
森田　モメてばかりみたいじゃないですか（笑）。
片桐　いや、雷のエフェクトは格好良かったよ。
森田　ただ、試合中は止めろということで、ラウンドが始まるまではすごい嵐なんですが、「レディ、ゴー！」と始まった瞬間に止みますね（笑）。
片桐　壊れるフルフェンスについても、最初はこんな大きいものが一度に壊れたらどうなっちゃうんだ？　と思いましたね。
森田　ここも、最終的には説得力のある（？）壊れ方をするようになりました。稼働したら、ぜひそういった部分も見ていただけたらと思います。
――では最後にまとめの一言をお願いします
片桐　今回紹介した、これらステージの差については、壁有り・壁無し・ギミックなどいろいろとプレイヤーに提示して「楽しいと思ったステージを選んでください」というような考え方で作っています。どのステージもそれぞれに合った戦術、戦略というのはあると思いますので、プレイヤーが自分のキャラ、スタイルにマッチしていると思うステージを選んでほしいですね。
森田　大体しゃべってしまったのであまり無いんですが、まぁステージでいろいろと凝って作っている部分は多いので、そういった部分も見ていただけるとうれしいです。
――本日はありがとうございました。今後、システムの情報など解禁されましたら、またおじゃましますので、そのときはよろしくお願いします（笑）。

（2008年4月25日　株式会社セガにて）



フェンスやギミックが
うまくゲーム性に絡んで
くれれば、と期待しています

はみ出し　二代目エルさんの

VF情報局

ヤァヤァ、俺はVF.TVでおなじみの、二代目エル・ブレイズ、いわゆる"二代目エルさん"だ！

というわけで、いきなりコーナーが始まって、読者の方々は孑然としてるだろうが、俺は俺のペースで新情報をほのめかしていくぜ！

今回は、『VF5R』のステージの話題か。壊れる壁のステージがあるってことは発表されているようだが、壁がどんなふうに壊れるのか、教えちゃうぜ！

『VF4』では壁が部分的に壊れていたが、『VF5R』では壁が壊れるときは、その1面すべてが壊れるんだ！　戦略を立てる上でも、『VF4』時代よりも分かりやすいよな。

さらに、壁が壊れるのは、激しく壁にぶつかった3回目だ。その3回目には、ぶつけられた側が、壁が壊れるとともにリングアウトしちまうから、危なっかしく傾いている壁を見たら、リングアウトを強く意識した方がいいな。

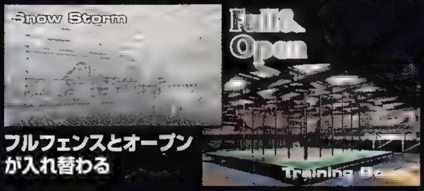
今回俺様が言えることはここまでだ！俺と『VF5R』をよろしくな！



『VF4』時代の壁は、「部分的に壊れる」→「その後そこから出るとリングアウト」だったが、『VF5R』では写真のように「ぶつかると同時に壁1面が壊れてリングアウト」となっている模様。



壊れるフルフェンス



フルフェンスとオープンが入れ替わる



一面だけフルフェンス



フルフェンスに囲まれた八角形



極端に低いフェンス

ステージギミックやバリエーションの増加により、今まで以上に"ステージによる得手・不得手"が出てきそうな『VF5R』。これらを理解し、有効活用することが勝利の秘けつとなりそう!?　壁のシステムについては、分かり次第詳細を掲載していくぞ！

混沌の世を統べる、紅蓮の力を求めて……





モバイルサイトオープン！



『ロード オブ ヴァーミリオン』のモバイルサイト「LoV.net」が5月30日にプレオープンする。ここでは『ロード オブ ヴァーミリオン』のストーリーモード特別章＆第0章の物語を読むことができるぞ。ほかにも開発者からのメッセージやイラストレーターへのインタビューも続々掲載されていく予定だ。今すぐアクセス！

QRコードはこちら！

LORD of VERMILION™
ロード オブ ヴァーミリオン

稼動間近に迫った「ロード オブ ヴァーミリオン」(以下『LoV』)。基礎知識からデッキ構築論までバッチリお届け！

ロード オブ ヴァーミリオン
- ■メーカー　：スクウェア・エニックス
- ■ジャンル　：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
- ■操作方法　：レバー＋ボタン×2＋カード
- ■発売日　　：2008年6月
- ■使用基板：Type X2

※ゲーム画面、カード画像は開発中のものです。

『LoV』の世界へようこそ
ゲームを始めるまで
STARTING GAME

デッキ構築＋カード操作というアーケードTCGならではの魅力に、独自の要素が盛り込まれた『LoV』。ルールは単純に見えるが、突き詰めると奥が深いぞ！



三つのゲームモードでアルカナの王を目指せ！

七つに砕けたアルカナの行方を追って、乱世を舞台に壮大な戦いを繰り広げる——間も無く登場する『LoV』は、ファンタジー色の強いスクウェア・エニックス渾身のアーケードTCGだ。著名イラストレーターが多数参加する美麗なカードイラスト、"罪"を背負う主人公が創世の力を求める世界観などに惹かれた人も少なくないだろう。最大4枚のカードでパーティーを組み、拠点を相手と奪い合うのが基本の流れになるが、そこに戦略性を高める独自のシステムが多数加わっている。『LoV』の世界に迷うことなく没入するための巻頭特集を敢行！

■ゲームモード

ストーリー STORY	重厚なストーリーを体験できるモード。各章は2～4話からなり、かなりのボリュームとなっている。対戦プレイとは異なるカードアクションとして作られているので、新鮮な気分で楽しめるはず。クリア後のエピソードはいつでも再プレイが可能。
ローカル対戦 LOCAL	同店舗から対戦相手を募る店内対戦モード。友達と戦いたいときなどはこれを選ぼう。なお、メインモニターにはランキングや全国対戦の映像が定期的に配信されるが、"店内最強決定戦"と題するローカル対戦の様子も随時放映されるのだ。
全国対戦 ONLINE	全国から相手を募る全国対戦モード。対戦前に相手のデッキを確認可能で、出撃パーティーを決めて戦闘開始(ローカル対戦も同様)。プレイ後にもらえる経験値や装備品はストーリーモードよりも優遇されている。積極的に挑戦して腕を磨こう。

■スターターパック

ゲームを始めるために必要なものはスターターパックに一通り同梱されている。使い魔カードのコストは1枚あたり10～30で、合計90に収まるようにデッキを構築する。スターターに含まれる使い魔は4枚で、合計コストは60。総コストに満たない状態なので、初プレイ時に引いたカードは即投入！　スターターの詳しい解説は、30ページを参照してほしい。



スターターパックの使い魔



種族や能力のバリエーションが幅広い構成。チュートリアルで基本的なルールと併せて特殊技の概念をマスターし、引いたカードで戦力アップを図っていこう。

戦う前に覚えていおきたい基礎を解説

『LoV』の基礎知識

BASIC GUIDE

チュートリアルの流れに沿って、『LoV』の基本的なシステムや遊び方を徹底解説。見落としやすい要素も少なからずあるので、予習・復習に役立ててほしい。



BASIC FACTOR 1 移動

何をするにしても行動の基点となる重要なアクションがパーティの移動。レバーでの一括移動が基本だ。



陣形を整えて円滑に移動せよ

[illegible]

パーティーの移動はレバーで

[illegible]

陣形の変更はカードで

パーティーの陣形は、プレイスクリーンのカードが反映される。カードを操作すればリアルタイムに変更可能。攻撃範囲も加味して、効率[illegible]

BASIC FACTOR 2 攻撃

キャラクターの攻撃範囲は、青または黄色の固有レンジで示されている。ここに敵を重ねると攻撃を開始する。



攻撃範囲に敵をとらえよう

[illegible]

BASIC FACTOR 3 勝利条件

画面上部にある敵の赤いゲージをゼロにすれば勝利！　そのためすべきことは、大きく分けて二つある。



相手の総アルカナゲージを０にせよ

[illegible]



[illegible]

重要 単体攻撃と複数攻撃

通常攻撃は単体攻撃と複数攻撃があり、攻撃範囲が異なる。複数攻撃の方が強力な分、攻撃の間隔が長い。使い魔の通常攻撃はどちらかに決まっているが、プレイヤーは武器によって変化。両手持ちの武器を装備すれば複数攻撃が可能。





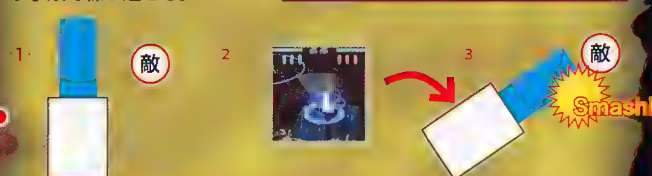
重要 Smashでダメージ効率アップ！

Smashとは、決まった条件を満たすことで出せる特殊な通常攻撃。ダメージが少し上昇し、連続ヒットさせることでその補正がどんどん上がっていく。このヒット数は被攻撃使い魔を基準にカウントされるため、4体で1体に決めればいきなり4Smashとなる。使いこなせば非常に強力だ！

単体攻撃のSmash

単体攻撃は、位置を停止したまま一定間隔でワイパーのように振っては戻し……という手順で繰り返せる。

①カードを停止させる
②Smashのエフェクトが発生
③一定以上の角度を回転させて敵を攻撃する





③の操作中に②が発生しても発動する通常攻撃をはさむとヒット数は途切れる。テンポをつかむことが大事だ。

複数攻撃のSmash

複数攻撃は、単体攻撃とは全く逆の条件でSmashが撃てるようになる。どちらかに統一するのがベター。

①カードを動かし続ける
②Smashのエフェクトが発生
③カードを動かしたまま敵を攻撃する





カードをまとめて動かせば連続ヒットを狙いやすい

BASIC FACTOR 4

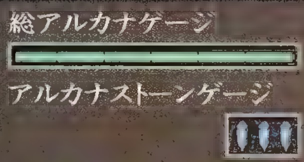
制圧



制圧の速度はスキル"アルカナ"、使い魔の数、SPEEDが影響。スキあらばこまめに仕掛けてゲージを削ろう。

制圧エリアに侵入して拠点を奪い取れ

制圧行動は、敵アルカナストーン(赤)周囲の制圧エリアに入ることで開始。円形のゲージが現れ、1周するたびにアルカナストーンゲージと総アルカナゲージを減少させる。制圧のスピードは侵入した使い魔の数が多いほど、使い魔のSPEEDが遅いほど速い。さらにアルカナのスキルがあれば飛躍的に速くなる。制圧行動中は、敵が制圧エリアに入ると中断される。





重要 敵全滅のExcellectを狙え!

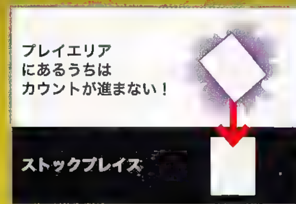
出撃中の敵パーティーを全滅させると、"Excellent"の表示とともに敵の総アルカナゲージとアルカナゲージが減少する。さらに、敵軍が再出撃まで制圧の時間稼げる。逆に敗色濃厚なときなどは、早めに撤退して部隊を立て直そう。



六つに区切られた総アルカナゲージの1本弱を減らせる。

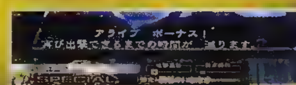
重要 倒された使い魔はすぐにストックエリアへ

始めにやってしまいがちなのが、戦闘で倒れたカードをそのまま放置してしまうこと。プレイヤーは4カウント、使い魔は45カウントで復活するが、"ストックプレイス"に置くまではカウントが始まらない。倒されたカードはすぐに戻そう!



ゲートに戻るだけでカウントが減少

パーティがゲートに生還すると、アライブボーナスが発生。復活までの時間が若干短縮される。



BASIC FACTOR 5

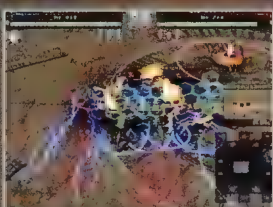
必殺技、特殊技



特殊技ゲージがたまると、固有の黄色い攻撃範囲が追加される。これで準備は完了。機を見て繰り出そう!

回転率を上げて戦いを有利に運ぼう

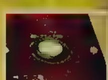
使い魔とプレイヤーキャラには2本のゲージが付随しているが、上にあるのが特殊技ゲージ。このゲージは時間経過とともに自然にたまり、MAXになると特殊技(プレイヤーは必殺技)を出せるようになる。ゲージがたまるスピードは基本的にコストに比例(詳細は31ページ)。たまったらすぐに使うように意識して、回転率を上げたい。5~6枚の使い魔を用意できる場合は、コストの高いものをストックしておこう。ストック中もゲージはたまるので、出撃後すぐに使うことが可能だ。



特殊技の対象となる使い魔のみ表示。ミニマップも活用

重要 技ロックボタンで特殊技を無駄無く使える

サテライト右にある技ロックボタンは、使い魔を認識させて押しておくことで、その特殊技(必殺技)が優先的に出せる。出撃時に最初に出したい技を登録しておこう!





重要 武器や技による攻撃範囲の違い

必殺技と特殊技の攻撃範囲は、プレイヤーの武器や使い魔によって細かく設定されている。ここでは、全6系統の必殺技と、主な特殊技の攻撃範囲を紹介。乱戦時はゲーム画面よりもミニマップを注視すること。特殊技の範囲が一目で分かるので、不発に終わる恐れはほぼ無くなる。

■プレイヤーの必殺技



前方に長いレイピア、片手斧あたりが使いやすい。攻撃範囲にクセがある必殺技は、当てにくいぶん強力な場合が多い。最大五つまで持てる武器をどう割り振るかで、プレイヤーの個性が出る。

■使い魔の特殊技(主なもの)



使い魔の特殊技は効果もレンジも千差万別。比較的スタンダードな攻撃技は単体、複数でほぼ共通した攻撃範囲を持つ。

BASIC FACTOR 6 施設



フィールドマップには、アルカナストーン以外に三つの施設が存在。封印することで非常に有利な状況に！

封印のメリットは意外に大きい！

BASIC FACTOR 7 サクリファイス



サクリファイスはプレイヤーが使い魔に憑依し、その力を分け与えるシステム。大いなる逆転性を秘める!?

使い魔に憑依して強化する必殺の武器

サクリファイスを行使するとプレイヤー自身を生贄として捧げ、

リットがあるので、使用タイミングには細心の注意を払おう。

チャンスは一度！



BASIC FACTOR 8 装備品



プレイ後にランダムで獲得する装備品は四つの部位に別れている。プレイを重ねれば性能もアップするぞ。

能力や重さにも気を配ろう

保存できるのは各部位とも五つまでなので、獲得時はどれを捨てるかで悩まされるかも!?

BASIC FACTOR 9 種族と弱点



使い魔は、7種類に分けられたいずれかの種族に属している。同じ種族を集めるメリットは大きいが……。

攻撃属性と弱点を考慮して使い魔を選ぼう

重要 施設封印時の効果

各施設は敵陣の奥にあるため、移動に時間がかかる。制圧と同時に狙うなどして効率化を図ろう。対応スキルがあれば一瞬で完了するぞ。



ここを封印すると、相手のマップに自軍パーティーが映らなくなり、制圧を阻止されにくくなる。さらに移動速度がアップする効果もある。有利な状況を固定化したいときに有効！

文字通りアルカナの盾として機能している施設。これを封印すれば、制圧1回（1周）分のダメージが上昇。制圧を重視するデッキでは、まずこれを停止させたい。

封印すると、そのゲートから敵ユニットが出撃する時間を大幅に遅くできる。見逃せないのは、ほかのゲートから出撃する時間も少し遅くできること。敵全滅時に狙うと効果大！

重要 サクリファイスのメリットと使いどころ

サクリファイスを使う状況として手堅いのは、敵軍との乱戦時。プレイヤーまたは使い魔が倒されてしまいそうなときに使えば、実質的にHPを満タンに戻すことができる。戦力が同程度の相手に真価を発揮するぞ。

■サクリファイスの効果

- ◎使い魔のHPが全快する
- ◎プレイヤーの攻撃、防御がプラスされる
- ◎一定時間で解除される

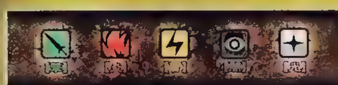
基本的にマイナス要素は無いが、巨大化することで判定が少し大きくなる。育成が進めば、非常に頼もしい存在になってくれる。



特殊技を使う間も無く倒される……サクリファイスでそんな状況も打開できる。

重要 七つの種族と固有の弱点属性

攻撃属性は使い魔（プレイヤーは武器）によって異なるが、弱点属性は種族によって完全に固定。特定の種族に偏ると、爆発力はあるがリスクもある。



■種族ごとの弱点属性

属性	相性の悪い種族
撃	魔種
炎	超獣、亜人
雷	海種、機甲
闇	神族
光	不死

重要 同種族を集めることで戦力を底上げ

プレイヤーの種族選択時に、同種族の使い魔に与えるボーナスは表の通りで、使い魔の数に比例して効果が高くなる。強力なのは攻撃+10の補正が加わってくる3体あたりから。6体以上ではさらに……。しかし、上記したように弱点が偏るリスクもあるので、同種族を集めることは"もろ刃の剣"でもある。

■種族ボーナス

使い魔の数	ボーナス
1	攻+2
2	攻+5
3	攻+10
4	攻+10、防+5
5	攻+10、防+10

重厚なストーリーを堪能しつつまずは4ステージをクリア

ストーリーモードガイド STORY MODE GUIDE

謎の案内人ドゥクスに導かれてチュートリアルを終わらせた後は、いよいよ波乱のストーリーの幕開け。CPU戦ならではのコツを覚えてレッツチャレンジ！



順序よく攻略しよう

ストーリーモードにはいくつかの国があり、それぞれの国は二〜四つのステージで構成されている。そしてステージのラストには、それぞれボスが待ち構えている。最初は二つの国は選択可能で、ここをクリアすると次にもう二つの国を選択できるようになる。国やステージは並んでいる順番に応じて難度が高い。選択可能だからといって背伸びをして挑むと返り討ちに遭いやすいので注意しよう。

またどのステージも中心になる使い魔のストーリーが展開される。ゲーム内でもキーとなる使い魔は大きな意味を持っていて、倒すと一定時間後に敵パーティーが消滅して全滅させられない（アルカナストーンゲージを減らせない）といったことが起こったりするのだ。挑む前に手持ちのカードで攻撃属性や弱点属性を把握することが重要になるだろう（性能が異なる場合もある）。



壮大なストーリーモードへ足を踏み入れよう。順序よく攻略してカードや装備品を充実させるのが手堅いぞ

ストーリーモード道中の鉄則

制圧しながら戦闘

CPUのパーティーは最初に中央のアルカナストーンを、次に左のアルカナストーンを制圧にかかる。中央のアルカナストーンを死守すれば毎回中央に来るので対処が楽。またアルカナストーンを制圧する際、制圧範囲に沿ってパーティーを並べればCPUは戦闘を優先して制圧範囲内に入ってくることはない。戦闘中も制圧できるので効率がいいぞ。



制圧範囲に沿ってパーティーを配置すればCPUは制圧を阻止しに来ないため、戦闘と制圧を両立できるのだ。

回復しながら戦闘

CPU戦は、シンプルに攻撃重視のパーティーを組んでも十分通用する。高コストの使い魔で固めて、CPUのパーティーを全滅させてアルカナストーンゲージを減らすのが有効だ。自分の中央のアルカナストーンを制圧されないように写真のように守り、戦闘後はストックプレイスで回復、再び自分のアルカナストーンを守るようにするといい。



制圧範囲にギリギリ触れるように配置、戦闘後は回復へ戻ろう。無理に制圧に向かわなくてもこれだけで勝てる。

ボス戦の特長

ボス戦は優勢勝ちができず、アルカナストーンゲージを0にしないと勝利にならないので注意。アルカナストーンゲージは、ボスにダメージを与えると減らすことができる。またほとんどのボスは非常に多くの体力を持っているが、特定の条件を満たすと「STUN」の文字が出て気絶し、しばらくの間すべての攻撃がクリティカルになる。逆に気絶させないとダメージがほとんど入らないので、ダメージ系の特殊技は気絶後に使うといい。



序盤は条件を満たすのが簡単。気絶させて一気にダメージを奪おう。復帰時に攻撃してくるボスもいるので注意。

神聖王国 スペルヴィア

STAGE 1 バイアル連山の魔神



炎熱の魔神 イフリート

最初のステージとあってスターターデッキでも楽に勝てる。まずは中央のアルカナストーンを制圧しにいこう。ストーンを守る使い魔を倒したら制圧開始だ。制圧を始めるとイフリートが動き出す。陣形は防御力の高いクラーケンとゴーストを前衛、プレイヤーとマーメイドを後方に配置しよう。ケルベロスはスターターデッキ内だと特殊技の性質を生かしづらいので、入れ替え用として控えにするといい。イフリートに接近されたらゴーストの多重霊体を使って防御力を上げよう。あとは攻撃を1点集中させて端から倒していけばよい。戦闘終了後はストックプレイスに戻って体力を回復。イフリートの第2陣に自軍のアルカナストーンが制圧され始めるが、焦らずに全快してから出撃しよう。



アルカナストーンを守る使い魔はHPが少ないのですぐに倒せる。特殊技は温存して、イフリートを待とう。



第1陣を倒したら制圧してストックプレイスへ。第2陣が中央のアルカナストーンを制圧に来るが、全快まで我慢だ。

神聖王国
スペルヴィア

STAGE 2 聖堂都市の審判者 BOSS



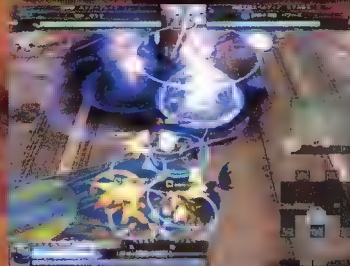
断罪の天使 パワーズ

パワーズは[illegible]いずれかのアルカナストーンへ向かっていくので[illegible]のですぐに追いかけて[illegible]にパーティーを入れて[illegible]。接近する際に飛び道具を出してくるが、[illegible]つつ多少強引にでも接近したほうがよい。接近すれば[illegible]は単体にしかこないので、クラーケンと[illegible]を使用したゴーストを前衛にすれば倒されることはないだろう。ある程度攻撃を加えると気絶するのでチャンスになるが、気絶後に一定数攻撃を加えると復帰して全方位の攻撃を出してくる。威力はそこまで高くないが、数回攻撃を加えたら一度離れたほうが無難だ。特殊技のジャスティスノヴァは光属性の攻撃で球体に触れると大ダメージを受けてしまう。とくにゴーストはクリティカルでは1発で倒されるため、攻撃方向を外していったん逃げること

BOSSデータ

攻撃の特長	アルカナストーンの制圧スピードが速く、一定の攻撃を加えると気絶する。スタン回復後は全方位に攻撃を出す。特殊技のジャスティスノヴァは光属性の球体を周囲に飛ばす攻撃。





制圧範囲にパーティーを入れて阻止[illegible]ヴァの表示を見たら、すべてのカードをパワーズの方向から向きをずらして逃げよう。回避後に攻撃だ。アルカナストーンは二つまで失ってもいいので、[illegible]

廃虚王国
グーラ

STAGE 1 ルキ渓谷の大海蛇



大海蛇 リヴァイアサン

CPUのパーティーは、リヴァイアサンやマーメイドなどをはじめとした海種がメイン。第1陣はゾンビードックとキラーフィッシュ、第2陣がマーメイドとアクアライダーになる。ゾンビードックにはマーメイドの深海の光明が有効なので、最初に狙おう。第2陣はダメージ系の特殊技を持つ使い魔ばかり。ゴーストがマーメイドに弱点を突かれるので、マーメイドを先に倒そう。敵パーティーはリヴァイアサンを含めて常に3体なので負けることはほぼないが、ストックプレイスで回復しないと連戦は厳しい。戦闘後に戻って回復しつつ、アルカナストーン制圧をして回ろう。



まずは中央のアルカナストーンを制圧しながら戦闘。ゾンビードックから倒そう。戦闘に勝つとほぼ同時に制圧も完了するので、いったんストックプレイスへ戻って回復だ。



回復後は左右どちらかのアルカナストーンを狙ってみよう。敵パーティーが追いかけてくるので、返り打ちにしながら制圧だ。マーメイドを優先して倒せばゴーストが安全。

廃虚王国
グーラ

STAGE 2 死を奪われし者 BOSS



死を奪われし者 スカルドラゴン

いきなり接近せずに、ゴーストの特殊技がたまってから接近しよう。多重霊体を使いつつアヌビスを速攻で倒そう(ゴーストの弱点を突かれるので)。あとはキラーフィッシュを倒せば気絶する。スカルドラゴンは遠距離だと威力の高い火球を出してくる。攻撃範囲が複なので接近すると危険に感じるが、攻撃力が高くないので接近したほうが無難だ。このステージあたりから前衛が受けるダメージが多くなるので、後衛と入れ替えたりサクリファイスを使っていこう。第2陣はウィッチとバーサーカー。バーサーカーを素早く倒せばケルベロスで弱点を突けるぞ。

BOSSデータ

攻撃の特長	攻撃範囲が複だが攻撃力はあまり高くはない。攻撃範囲外に居ると火の玉を出してくる。特殊技のトライシールドは回りに出現する2体の使い魔を全滅させるまで無敵になる技。



トライシールドを破るのがスタンの条件。周りの使い魔を全滅させよう。ボスの攻撃力は低いので接近した方がいい。



スタンから回復したらストックプレイスで回復。ボス一体だとアルカナストーンの制圧速度は遅いので、全快まで待とう

重要事項を押さえて、いざ実戦へ！

オンライン ローカル 対戦モードガイド VS.PLAY MODE GUIDE

操作に慣れてきたらいざ対戦へ足を踏み出してみよう。そこはストーリーモードとは全く違うデッキと考え方が入り交じる混沌の世界。まずは勝つために重要な知識をしっかり認識しよう。



オンライン対戦のススメ

対戦モードはオンラインとローカルの2種類があるが、ゲーム終了時に獲得する経験値の量がオンライン対戦の方が段違いに多い。ストーリーモードと比べるとかなり多めで、逆にローカル対戦ではわずかな経験値しか稼げない。このためプレイヤーカードのレベルを上げるには、オンライン対戦をこなすと効率がいい。ストーリーモードで行き詰まったときに、オンライン対戦でレベルを上げるのもいいだろう。また対戦モードはストーリーモードとは違って、デッキの方向性や特殊技の有効度が変わってくるのも特徴。CPUには通じないが対戦で使うと非常に効果的な技も多いので、いろいろなデッキを試してみると面白い。まずは攻防の軸になる以下の要素をしっかり把握してもらいたい。



ローカル対戦では獲得する経験値が少ない。オンラインでガンガンレベルを上げよう。

STEP 1 ストーンの攻防を知る

対戦では、アルカナストーンゲージの残量で勝敗が決まる。戦闘に勝つことではなく、アルカナストーンを制圧するのが第一目標だ。アルカナストーンは制圧範囲に触れるくらいから制圧を開始でき、相手の制圧を阻止するには制圧範囲に触れないといけない。このため制圧と防衛に関する基本陣形が生まれる。

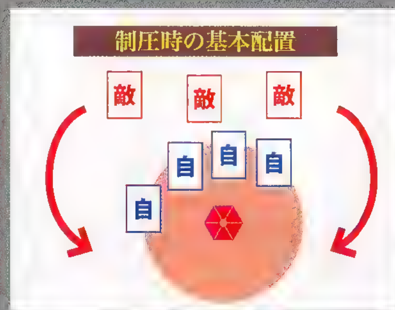
アルカナストーンに対して4体で制圧を開始すると、10回ダメージを与えれば制圧完了だが、1回ダメージを与えるだけの「ケズリ」も有効になるぞ。



アルカナストーンの制圧が第一。中心を通るだけで1回ダメージを与えられる。

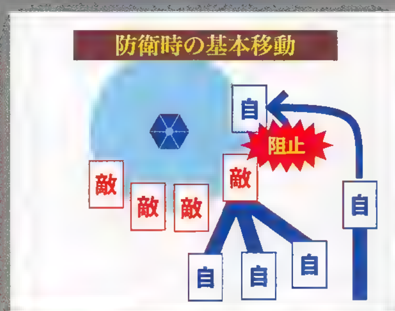
アルカナストーンを制圧

自分がアルカナストーンを制圧する場合、相手に邪魔をされないようにすると効率がよい。制圧範囲の外にパーティーを配置して相手が自分のパーティーの外側を回らないと制圧を阻止できないかたちにしよう。右図のように自分のパーティーを配置し、外側へ回り込もうとする相手の使い魔を妨害。このとき攻撃を集中させて、回り込む使い魔を撃破するのが理想だ。戦闘しながら制圧を続ければかなり優位に立てるぞ。



アルカナストーンを防衛

相手にアルカナストーンを制圧され始めた場合は、相手パーティーの外側を回って1体でもいいから制圧範囲に触れるのが重要になる。ポイントは回り込ませる1体の使い魔の向き。相手側へ向けると攻撃を開始して移動が中断されるので、相手に背を向けて移動させよう。なおパーティー全体で背を向けつつ回り込みを仕掛けてもいいが、相手に対して攻撃のプレッシャーをかけられないのであまりオススメできない。



POINT 4体で制圧する

制圧範囲内のパーティーの頭数に応じて、制圧準備ゲージが1周した瞬間に与えるダメージ量にも差が出る。1体で制圧を開始した場合、4体で制圧するときと比べて4倍多く攻撃しなくてはいけないのだ。なるべく4体で制圧を始めよう。



4体で制圧を開始すれば制圧準備ゲージの速度が上がり、1回に与えるダメージも1体のときの4倍になる。

POINT 逃がさずに全滅させる

敵パーティーを全滅させると、敵のアルカナストーンゲージが減少する。7回全滅させるとアルカナストーンゲージの残量がほぼ無くなり、8回で勝利できる。ただし1体でも逃げられると全滅にはならないので、確実に仕留めるのが重要だ。



アルカナストーンに触れずも敵パーティーを8回全滅させれば勝利になる。残り1体のときに逃げられないように。

CHECK サーチアイを封印

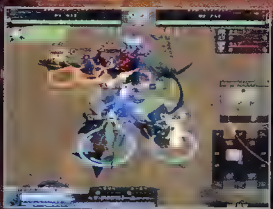
サーチアイを封印すると、封印が解けるまで移動速度が上昇するのでかなり有利。さらに自分の位置はもちろん、体力ゲージ残量などの情報もすべて相手は知ることができないため、戦闘にも影響してくるぞ。積極的に封印しに行こう。



相手にサーチアイを封印されるとこのとおり。戦闘でも敵の情報が全く分からないため、圧倒的に不利なのだ。

STEP ② 戦闘の基本を知る

いざ戦闘になった場合は、1点集中を心がけよう。相手が密集していると、中心に居る使い魔に狙いを定めても攻撃範囲が重なっている隣の使い魔に攻撃することがあるので、まずは端から狙おう。また後方の使い魔の攻撃範囲が届いていないこともよくある。常に距離を意識して射程内に収めること。



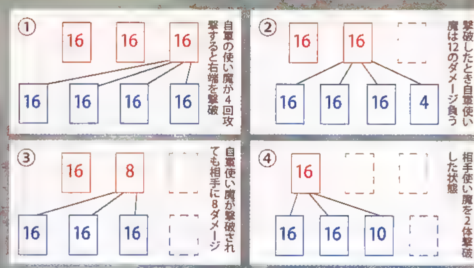
効率を重視して戦闘をこなそう。特殊技や通常攻撃の範囲内にしっかり敵を収めること

クリティカル重視

相手の弱点属性に合わせた攻撃をすると、クリティカルになる。その時、およそ倍のダメージを与えられるのだ。1体を倒すまでの攻撃回数がおよそ半分で済むわけで、下の集中砲火の重要性も考えるとその効果は倍以上といえる。防御力によってやや軽減されることも知っておこう。

集中砲火重視

右は同じ能力の使い魔を4体と3体で戦闘したと仮定したときの戦闘結果。1体で1ダメージを与え、体力は16と計算する。4体と3体で戦闘をした場合、お互い攻撃を一体に集中すると終了後に1体が残るわけではなく、なんと3体も生き残るのだ。このように集中砲火による効果は高いので火力を分散させないこと。



STEP ③ 視界と陣形

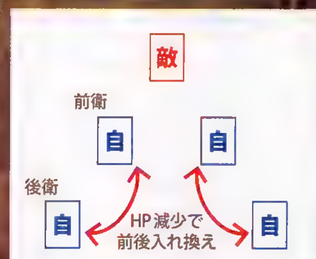
プレイスクリーンはカードを移動させるのに使う。多くの人は常にカードを中央付近に置いていることだろう。しかしプレイスクリーン全体がゲーム画面と連動していると考えると、カードを置く場所が変わってくる。敵が左から来るなら、右へカードを寄せておく方が敵を視界にとらえやすいからだ。



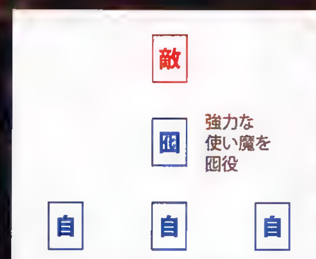


左から敵が来るならカードを右へ。そうしないと画面外から攻撃されたりHPなどの情報を見れずに戦闘が始まってしまう。プレイスクリーン[illegible]見たい方向とは逆の位置にカードを置こう

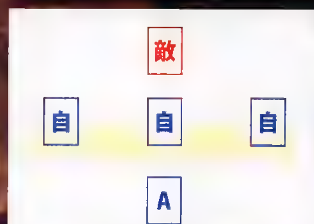
主な陣形と特長



前衛2体後衛2体が戦闘の基本陣形。相手の攻撃を前衛で受け、HPが少なくなったら後衛と切り替えて頭数が減るのを防ぐ。

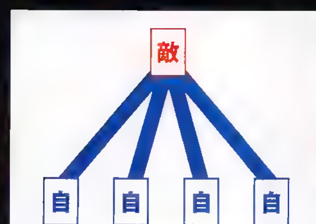


特殊技で無敵になった使い魔や、防御力が高い使い魔が囮になり敵の攻撃を受け止める。後衛の攻撃範囲が狭いと難しい。



使い魔Aの特殊技を重視

左右横一線の影響範囲を持つ補助系の特殊技は多い。この陣形で特殊技を使用した後に陣形を変化させていこう。



出合い頭に集中攻撃

4体の使い魔の攻撃範囲を集中させて、その先端に敵を捉える。戦闘が始まる瞬間に有効で攻撃範囲は「単」でまとめるといい

デッキの傾向と注目ポイント

多くのカードの中からデッキを考えていくのも本作の楽しみのひとつだが、特殊技の性能以外に注目してもらいたいのが攻撃範囲と防御力。攻撃範囲は「単」と「複」があり、単のほうが射程距離が長くて攻撃の間隔が短い。単と複では射程距離の関係で、必ず単が先に攻撃を仕掛けられるのもポイントだ。また複は攻撃の間隔が長いため、最低でも2体を射程内に入れないと単に比べて効率が悪い。最初は、どちらかの攻撃範囲に統一した方が扱いやすいだろう。

防御力に注目するのは、集中砲火が基本になるので、長く生存できれば攻撃のチャンスが増える（特殊技のチャンスも増える）という理由から。攻撃力が高くても戦闘が始まった瞬間に集中攻撃を浴びると、持ち味を出す前に倒されてしまうぞ。



防御力の高い使い魔に防御力アップの特殊技を使えば、さらに有効だ。すぐに倒されないようにするのがポイントだ。

集めたカードでパーティーを再編成!?

デッキ構築の指針
DECK BUILT INSTRUCT

新たなカードを使ったデッキ構築は、TCGにおける大きな楽しみのひとつ。デッキ構築の基本的な要素を覚え、オリジナルデッキに組み替えていこう！



扱いやすいデッキ作りの基本的なポイントとは？

プレイ後の払い出しやトレードで手にした新たなカードは、どんな能力でも使ってみたくなるのがゲーマーとしての本音。手持ちのカード資産が少ない内は、とりあえずスターターに引いたカードを入れるぐらいしかできないが、いざ資産が増えてみると、自由度の高さで悩むことになるハズだ。

『LoV』で使用可能なデッキにおいては、「コスト合計が90に収まる使い魔カードの枚数」がシステム上で定められた唯一のルール。原則として使い魔コストは10～30まであるため、この点だけを考えても3枚～9枚とかなりデッキ構築の幅は広い。

とはいえ、どんなゲームにも定番となるセオリー的な要素は存在しており、それは本作においても同様のことがいえる。具体的なデッキ構築のセオリーとしては、三つのポイントが存在。それぞれの項目ごとにまとめておいたので、まずはこれらを重視した形のデッキ構築を心掛けてみよう！



スターターデッキのコストは合計60。どんなカードであれ、コスト合計を超えない内はデッキに加えてしまって問題無い。

CHECK POINT 1 6枚で2パーティー

コスト90の割り振りとしては、使い魔6枚+プレイヤー1枚の2パーティー構成がオススメ。この基本構成であれば、パーティーが全滅した場合でも即座に再出撃が可能。特に戦闘時の細かな操作に慣れていないプレイ序盤だと、引き際を見誤って全滅するケースも決して少なくない。ある程度ゲームに慣れてからでも、使い魔6枚の2パーティー制を崩すのは遅くない。



CHECK POINT 2 同じ種族を集めよう

プレイヤー種族や装備品などのボーナスパラメーターによって、使い魔を大幅に強化可能な本作。弱点属性が一つになる欠点こそあるが、実は同種族をまとめるメリットはもう一つある。そのメリットは全体強化系やHP回復系などの効果にあって、何と対象が同じ種族だと効果倍増!? 別種族に特殊技を使った場合と比べて、格段に大きな恩恵を受けられる仕組みだ。



CHECK POINT 3 スピード重視が基本

基本パラメーターやパーティータイプにもよるが、移動速度は速い方が有利なことが多い。単純に制圧ポイントへの到達時間だけ考えた場合、同じ制圧速度なら早く到着できた方がより有利に対戦を進められる。とはいえ、体感可能な範囲で使い魔のSPEEDと制圧速度が反比例するのも事実。あくまでも扱いやすさ重視なので、制圧重視のデッキ構成も視野に入れよう。



スターターデッキの強化

ほとんどのプレイヤーが使うことになるスターターパック。ここではそのスターターの特長や強化していく方針を伝授する。

筐体とセットで店舗に備え付けられたセンターモニターは、スターターパックやカードスリーブなどの販売機も兼ねた一体型。そこで購入可能なスターターは、プレイに必要な最低限のカード類が入った初心者用パックとなっている。

このスターターパックを購入し、実際のプレイを始めるワケだが、だいたい（1）と2回目のチュートリアルが終了した時点で、合計コスト90を超えることも。もちろん、そのままスターターデッキ+1枚でプレイを続行してもいいが、差し替えの第一候補は海種以外のいずれか1枚。これは引いたカード次第でもあるが、海種以外の種族がまとまるようであれば、高コストでSPEEDが遅いクラーケンを抜いて、使い魔6枚のデッキを目指そう！



スターターパックの内容

- NESYSカード
- プレイヤーカード
- 使い魔カード（4枚）
- カードスリーブ（6枚）
- 取扱説明書

スターターデッキの使い魔カード

マーメイド



長い付き合いになりそうな優良コモン。低コストなのでコスト調整に役立つ一枚。

ケルベロス



弱点付加はスターター強化の軸になる特殊技。これを残すなら炎属性持ち必須。

クラーケン



基本パラメーター&特殊技ともに優秀だが、移動速度2が最大のネックともなる。

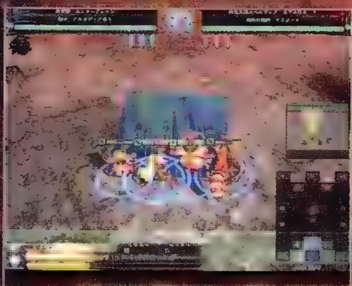
ゴースト



いわゆる繋ぎ役の使い魔だが、低コストで役不足&移動速度2は差し替え候補。

戦略の方向性を決める パーティーのコンセプト

先に説明したセオリーがデッキを整える枠組みなのに対して、その方向性を決定付けるのが出撃パーティーのコンセプトだ。2通りの勝敗条件がある『LoV』においては、大体三つのタイプに別れたパーティー編成が存在。いずれのタイプも得手不得手があって、それぞれ三すくみのような関係になっている。これらの中で最も扱いやすいのは戦闘型で、カード資産があれば移動速度も上げられる。



特殊技ゲージのチャージ速度について

これまでも説明した通り、使い魔が持つ特殊技は、個別に設定された特殊技ゲージをMAX状態までためると使用可能。原則として特殊技ゲージのチャージ時間は、使い魔のコストに比例する仕組み。同系統の特殊技であっても、高コストだとチャージ速度が遅くなってしまう。

また、移動操作系とHP回復系、複対象の弱点付加系は例外で、これらは使い魔コストに関係無く、一律でコスト30の扱いとなっている。

■コストによるチャージ速度の変化

使い魔のコスト	チャージ速度
10 ○	×1
15 ○◖	×1.5
20 ○○	×2
25 ○○◖	×2.5
30 ○○○	×3

速 ↑ ↓ 遅



移動速度に関連した特殊技などは、使い魔のコストに関係無くチャージ速度が遅い仕様となる。



ストックエリアの待機中もゲージはたまるが、ストックプレイス内にパーティーが入ると減少。

TYPE 1 戦闘型パーティー

攻撃力や防御力など基本パラメーターに優れた使い魔をデッキの軸として、戦闘に特化した特殊技での戦闘を重視したパーティー編成。戦闘時の全滅ボーナスなどが取りやすく、ある意味で最も標準的なスタンダードな編成といえる。

●代表的な使い魔カード●



オーディン



オーガ

TYPE 2 制圧型パーティー

SPEED1の使い魔が持つアルカナスキルなどを駆使して、アルカナストーンの制圧に重点を置いたパーティー編成。戦闘能力や特殊技よりスキル重視なため、戦闘&移動能力の面で苦しい場面も多いが、制圧速度は驚異的だ。

●代表的な使い魔カード●



マンドレイク



アンデッドスカラベ

TYPE 3 機動型パーティー

移動能力に優れた使い魔を中心に、敵を妨害しながら戦闘を回避するパーティー編成。戦闘能力を犠牲にした編成となるが、電撃的な制圧こそが最大の狙い。よくいえばテクニカルで、劣勢になるとばん回が難しい

●代表的な使い魔カード●



コカトリス



ユニコーン

即戦力の使い魔投入で デッキをパワーアップ!

使い魔のコストや種族に影響されるパラメーターと同時に、優れた特殊技の投入もデッキ強化の重要ポイント。使い魔の特殊技は、攻撃・回復・弱体・強化・特殊・妨害・解除・罠・移動といった全9種類。中でも「強化」、「回復」、「攻撃」の3種類については、デッキ&パーティーを選ばない汎用性に優れた即戦力の特殊技となる。

むろん、理想をいえばセオリー通りに同じ種族の使い魔となるが、カード資産が少ないプレイ序盤であれば話は別。2～3枚の種族ボーナスを考えるよりも、汎用性の高い特殊技の方が効果を発揮する場面が多い。これらの中には一生モノなカードもあるので、ダブりでもない限りトレードへ出す前に、まずは使ってみることをオススメしたい。

パーティータイプを選ばない汎用性の高い特殊技

全体強化系の特殊技



各種の戦闘面で、安定した戦力アップにつながる特殊技。防御強化は、あらゆる被ダメージを軽減可能な汎用性がある。なお、これら(防御強化と攻撃力強化)は重ねがけも有効なため、使い魔の編成次第で驚異的な瞬発力を発揮する。

HP回復系の特殊技



神族と海種のみに与えられた特殊技で、ストックプレイスへ戻らずに戦線を維持可能な点が大きな魅力。とはいえ、特殊技ゲージのチャージ速度がコスト30相当なので過信は禁物! 対人戦だと狙い撃ちされるため、それを見越したカード操作が必須ともなる。

遠隔攻撃系の特殊技

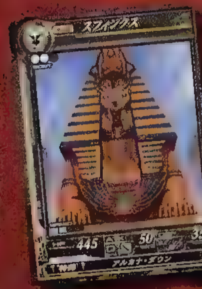


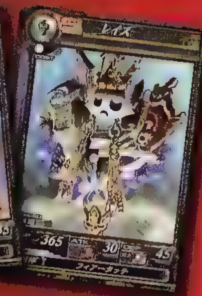
通常攻撃の範囲外から先制可能な特殊技は、一方的にダメージを与えられる優れた攻撃手段となる。中でも狙い撃ちに向いた単攻撃が強力で、低コストなら1回の戦闘中に2発目を撃つことが可能。原則的にダメージ固定なため、高コストより費用対効果も大きい。

勢力別の即戦力カードをピックアップ！

使い魔カード解説
SERVANT CARDS EXPLANATION

公開可能な使い魔カードの中で、スターター強化に役立つ使い魔カードから種族の特徴までを解説。まずは自分がメインで使う種族を決めていこう！





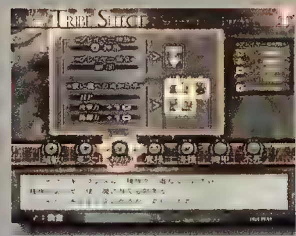
七つの種族に属する使い魔たちの特徴

多彩な容姿を持つ使い魔カードには、全7種類の種族があって、それぞれ種族に準じた大まかなステータスの特徴が存在。最も分かりやすい弱点属性だけでなく、HP・攻撃力・防御力や攻撃属性も種族単位で似たような方向性が設定されている。詳しい種族の特徴を即戦力カードとまとめておくので、種族選びの参考としてもらいたい。



種族単位で得られる各種パラメーターボーナスは、装備品ボーナスのみ超獣&亜人と海種&機甲が弱点属性でまとまっている。

単色デッキに向いた種族は？



デッキの軸となる種族は慎重に選びたいが、実は種族ごとに使い魔カードの枚数が違っていたりする。中でも顕著なのが亜人と機甲の二つの種族で、使い魔のバリエーションが少ないため単色デッキを組みづらい。これらをメイン種族とする場合は、装備品ボーナスがセットになっている超獣や海種などと組み合わせていこう。

単色でデッキを組みやすい種族

まずはこの5種族から一つを選んで、使用デッキの軸にするといいぞ！

神族 稼働直後の街中において、一番人気が出そうなバランスの取れた種族。攻撃面に若干の不安要素は残るが、平均的なパラメーターとHPの多さで十分にカバー可能な範囲だ

超獣 魔種と双璧を成す好戦的な種族で、攻撃面の充実振りが頭一つ飛び抜けた感じ。とはいえ、打たれ弱さもずば抜けていて、その本領を発揮するためには工夫も必要となる。

魔種 攻撃面に特化したパラメーターで、長所を生かせば一方的な蹂躙も可能な種族。とはいえ、HPと防御が最低ランクな上にコストも高めと、序盤戦で苦労しそうな雰囲気だ。

海種 平均的な攻撃力&防御力に、HPの多さを兼ね備えた安定感のある種族。駆け出しのスターターでお世話になる種族だが、三大勢力に比べると若干バリエーションが乏しい。

不死 防御面が充実している反面、攻撃面に大きな不安を持った種族。だが、汎用性の面で考えれば、トップクラスの防御力はかなり魅力的。ちなみに機甲も同じタイプとなる。

超獣

弱点属性 炎

超獣の特徴
- 攻撃力のパラメーターが高い
- 撃属性の使い魔が多い
- 攻撃に関する特殊技が多い

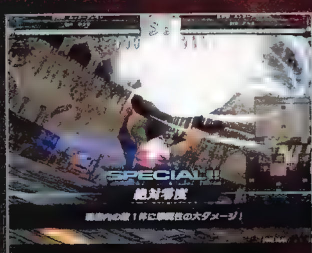
攻撃力のパラメーターが全般的に高めで魔種と傾向が似ている種族。移動スピードも速めでペースを握りやすい。特殊技も全般的に直接ダメージを与えるものや攻撃力アップに関するものが多く、戦闘で活躍させやすい種族だ。攻撃属性が撃属性に大きく傾いているため、撃属性の弱点付加ができると相当心強い。

イエティ



攻撃属性 単・撃

HP	410
攻	65
防	25



コストのわりには攻撃力がずば抜けて高い反面、防御力は最低クラスの極端な使い魔。特殊技は高威力の単体攻撃。射程距離が短いので前へ出た瞬間にやられないよう注意しよう。

クァール



攻撃属性 単・雷

HP	365
攻	50
防	25



イエティのコストを落として攻撃を少し下げたようなタイプの使い魔。特殊技は高威力で、射程の短さもイエティと同じだ。コスト10の単体攻撃使い魔は少ないので、重宝するだろう。

ヴォーパルバニー



攻撃属性 単・光

HP	340
攻	50
防	30



コスト10の使い魔の中では、相当使いやすい部類に入る。攻撃力が高くて移動も速く、特殊技は前方の広範囲をカバーするダメージ系の技。出会い頭に先制して、ダメージを与えよう。

コカトリス



攻撃属性 単・闇

HP	315
攻	50
防	35



体力は低いが、コカトリスの真骨頂は特殊技にある。敵パーティー全体を足止めできるため、制圧型のパーティーに向いている。また突出した1体を集中攻撃するのにも使える。

神族

神族の特徴
- スキル"ゲート"を持つ使い魔が多い
- 攻撃力、防御力とも平均的
- SPEEDは3～4が基本

弱点属性 闇

攻守に優れた神族は、万人にオススメできる強力な種族だ。平均SPEEDが高く、SPEED4のパーティーを組むことも容易。回復、強化などの使いやすい特殊技も豊富。単純に使い魔の数が多いことも、選択肢の幅を広げてくれる。ただしレアリティーが低いカードには、攻撃の特殊技を持つ使い魔がほとんどいない。

フェニックス

HP	410
攻	50
防	40





攻撃属性 単・炎

全ユニ[illegible]を見渡しても[illegible]存在である回復要員。パラメー[illegible]水準以上をキープしているが、[illegible]ゲージがたまる速度は最遅。[illegible]して出す場合は必ず後方に配[illegible]

ガネーシャ

HP	480
攻	40
防	60





攻撃属性 単・光

自身がゲートに戻るオンリーワンな能力を持つ。ガネーシャを戻した時点でほかにユニットが居ると、全滅を回避できないことに注意しよう。サクリファイスの候補としてオススメ。

麒麟

HP	485
攻	40
防	35





攻撃属性 単・雷

一定時間、完全無敵の[illegible]展開。特殊技を発動したらすかさず前線に出し、最強の盾として活躍してもらおう。相手の必殺技や特殊技を一撃でも無効化できれば俄然有利に！

ユニコーン

HP	415
攻	35
防	30





攻撃属性 単・雷

範囲内ユニットの移動速度を上げ、追走や退避、封印や制圧に有利な状況を生み出す。SPEED3なのが惜しまれるが、コストが10なのを考えれば破格。ゲージのたまりは最遅。

亜人

亜人の特徴
- バランス重視のパラメーター
- 撃属性を持つ使い魔が豊富
- 単色デッキを構築しづらい

弱点属性 炎

オーク

HP	390
攻	40
防	30





攻撃属性 単・雷

コスト10の回転力を生かした複・雷属性の特殊技で、敵に継続したダメージを与えられる1枚。唯一の難点は移動速度2で、パーティーの足を引っ張ってしまうのが悩みのタネか…。

ゴブリンファイター

HP	390
攻	35
防	35





攻撃属性 単・撃

チャージ速度こそ遅い移動強化だが、パーティー全体の速度アップに即効性の高い使い魔。コスト調整に使いやすいコスト10と、デッキタイプを選ばない汎用性の高さも魅力といえる。

単と複攻撃の違い

同じ攻撃力であっても、使い勝手が大きく変わる二つの通常攻撃。「単or複」はどっちがお得？

通常攻撃や攻撃系の特殊技などに明記された「単」と「複」は、攻撃可能な対象の数を示した攻撃属性の一つ。一見すると単より複が有効に思えてしまうが、それぞれ攻撃方法と攻撃速度に差があるため、一概にそうとは言い切れない。

単純にダメージ効率だけ比較して考えた場合は、「単で1体攻撃≦複で3体攻撃」程度。カード操作に慣れない間は、複の方が若干扱いやすい。



遠隔攻撃系の特殊技も同様で、複・攻撃は3体以上に当てないとダメージ合計が単・攻撃よりも低い。その反面、効果範囲が広く扱いやすいといったメリットを持っている。

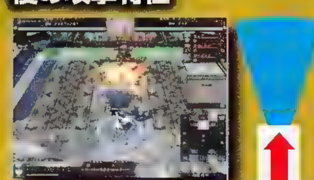
単の攻撃特性



範囲内に捕らえた近場の対象1体に対して、素早く高いダメージの攻撃。対象を狙い撃ち可能だが、細かなカード操作も要求される。

特徴
- 1体のみに高ダメージ
- スマッシュ操作が難しい

複の攻撃特性



範囲内の全対象に対して、若干遅めで低いダメージの攻撃。攻撃範囲が広く扱いやすい反面、1体当たりのダメージ効率は低い。

特徴
- 範囲すべてに低ダメージ
- スマッシュ操作が簡単

海種

弱点属性 雷

海種の特徴

- HPが高い
- 光属性の使い魔が多い
- SPEEDと攻撃力、防御力は平均的

戦闘能力は平均的だが、多いHPを持つ使い魔が多いのが海種の特徴。防御力アップの効果を持つ特殊技と併用することで、堅固な防衛ラインを築ける。また、光属性を持つ使い魔が突出しており、次いで闇属性の使い魔も多い。不死、神族との相性が良いのも重要。バランスの取れた使いやすい種族といえる。

シー・パンサー

HP	460
攻	40
防	40



攻撃属性 単・炎



広範囲に及ぶ防御力アップの特殊技は非常に使い勝手がいい。円の中央は範囲外だが、多少アバウトな位置関係でもしっかり強化してくれる。炎属性を持っているのも海種では希少。

アクアライダー

HP	485
攻	45
防	30



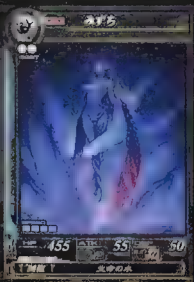
攻撃属性 単・撃



複数の敵を巻き込む撃属性の特殊技を放てる。これは複数攻撃全般の特徴だが、攻撃範囲が若干短く手元が空いている。特殊技を使用する際は、前進時に倒されてしまわないよう注意。

みずち

HP	455
攻	55
防	50



攻撃属性 単・闇



HP回復能力を持つのは、このカードのほかには神族のフェニックスのみ。パーティーの継戦能力を上げてくれる心強い使い魔だ。ただし、効果範囲が特殊なのでそこだけ気を付けよう。

マーメイド

HP	440
攻	30
防	30



攻撃属性 単・光



スターターに含まれる低コストの使い魔。攻撃の特殊技を持つこと、光属性であることは海種にとって貴重。パラメーターは低めだがコストパフォーマンスは優れており、末永く使える。

魔種

弱点属性 撃

魔種の特徴

- 攻撃に特化したパラメーター
- バランスの取れた攻撃属性
- 防御に大きな不安要素あり

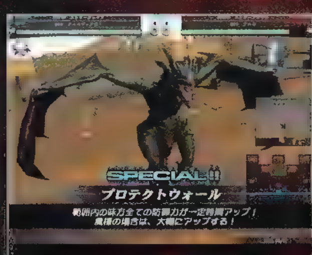
超獣と並ぶトップクラスの攻撃パラメータに加えて、戦闘に特化した分かりやすい効果の特殊技が最大の特徴。中でもオーガやサキュバスなどは、戦闘型パーティーで主役を張れる優良コモン。若干、防御面に不安要素はあるが、驚異的なせん滅力を生かせば、敵パーティーを一方的に蹂躙することも可能だ。

ワイバーン

HP	380
攻	80
防	60



攻撃属性 単・炎



何かと防御面の不安がつきまとう魔種にあって、欠点を補ってくれる心強き貴竜。コスト25の全体強化は乱発こそできないが、自身を含めた横長方形の効果範囲で扱いやすい。

ガーゴイル

HP	380
攻	75
防	45



攻撃属性 単・闇



射程が長い複属性の特殊技で、戦闘前にアドバンテージを奪っていける優良コモン。HPの少なさはいかんともし難いが、防御力は平均値をクリア。魔種のコスト20では最も固い。

オーガ

HP	395
攻	55
防	40



攻撃属性 複・雷



パーティーメンバーの数に反比例して、段階的に効果がアップする特殊技を与えられた、怒れる魔神。サクリファイス+攻撃強化のコンボが決まれば、数回の攻撃で敵を壊滅させる。

サキュバス

HP	340
攻	55
防	25



攻撃属性 単・雷



コスト10のチャージ速度で、自分+味方の攻撃強化といった破格の特殊技、エキサイトキッスが強力。ただし、打たれ弱さも折り紙付きなので、戦闘中は狙い撃ちされないように注意！

機甲

弱点属性 雷

機甲の特徴
- 防御に特化したパラメータ
- アルカナスキル持ちが豊富
- 一番バリエーションが少ない

アルタイル

HP	280
攻	35
防	55



攻撃属性 複・闇



移動速度1の特権であるアルカナスキルに、ゲートスキルを兼ね備えたコスト10の制圧要員。レアリティーは高いが、味方ゲージをブーストする特殊技でサポート[illegible]可能な[illegible]

ポルックス

HP	435
攻	25
防	60



攻撃属性 単・光



コスト15とアルタイルより若干高い[illegible]をフォロー可能なアルカナ持ち。優れた防御力に高いHPも兼ね備えているので、思った以上に倒されづらい。

スキルの種類と効果

制圧行動が大幅に強化される各種スキル。デッキ構築の最終段階でチェックを忘れずに。

『LoV』におけるスキルとは、各種の制圧行動に関連した使い魔パラメーターのこと。これらは拠点や施設に対応した5種類があり、制圧スキル持ちの使い魔だと制圧時間を大幅に短縮可能。とはいえ、すべての使い魔が所持するワケではなく、全体的に見てSPEEDが遅いほど、より多くの制圧スキルを持つ傾向がある。

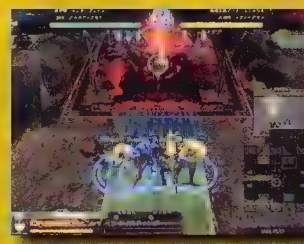
プレイ序盤から気にする必要は無いが、制圧力アップはデッキ強化にもつながる要素。自前の使い魔がスキル持ちか、忘れずにチェックしよう。

制圧スキルの効果

サーチスキル	フィールド左奥に設置されたサーチ・アイの制圧速度がアップするスキル。
シールドスキル	こちらは右奥のアルカナストーンシールドに対しての制圧速度がアップ!
ゲートスキル	3カ所あるストックプレイス前のゲート(出入り口)を一瞬で制圧可能に。
アルカナスキル	アルカナストーンの制圧が早くなるため、もっとも実用度が高いといえる。



最も希少価値が高いアルカナスキルは、パーティー編成のコンセプトとなる要素。とりあえず、プレイ序盤は「アルカナ持ち=極端に遅い」ぐらいの認識だけ持っておこう。



地味ながら実用的なのが、サーチ・シールドといった二つの制圧スキル。多くの使い魔が持っている反面、これらが無いパーティーだと、施設の封印が極端に遅くなっていく。

不死

弱点属性 光

不死の特徴
- 防御力パラメーターが高い
- 攻撃力パラメーターが低い
- 移動SPEEDが遅い

防御力が高いため生存率の高い種族。攻撃力が全般的に低いが、弱点属性を付加する特殊技を持つ使い魔が多く、攻撃に関する特殊技でフォローができるため穴は少ない。移動スピードが2の使い魔が多いことで後手に回りやすいのが[illegible]

ヴァンパイア

HP	430
攻	35
防	75



攻撃属性 単・闇



防御力がトップクラスな上に特殊技で攻撃力を上げられるため、コスト30に匹敵する働きを期待できる使い魔。移動スピードは遅いが、神族に対抗しやすい貴重な使い魔といえる。

落武者

HP	435
攻	30
防	55



攻撃属性 単・闇



基本能力は平均的。特殊技は扇状の広範囲にダメージを与えられるので、かなり効率がいい。防御力がそれなりにあるので、特殊技を使うために前へ出ても耐えられるのが強み。

スピリット

HP	410
攻	35
防	55



攻撃属性 単・炎



コスト15で高威力の単体攻撃が可能な使い魔は数えるほどしかいない。倒されにくい戦闘用使い魔として重宝するだろう。攻撃属性が炎なので弱点を突ける場面がやや少な目かも。

ゾンビードッグ

HP	435
攻	35
防	50



攻撃属性 単・闇



相手使い魔の特殊技ゲージを減らせるのが特徴。戦闘開始直後に使えればかなり優位に立てるので、自分の特殊技ゲージがたまった瞬間に発動させられるようにロックしておこう。

機動戦士ガンダム

MOBILE SUIT GUNDAM VS. GUNDAM ガンダムVS.ガンダム

激戦は終わらない!! 僚機と共に戦い抜け!

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
■メーカー ：バンダイナムコゲームス
■ジャンル ：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日 ：2008年3月（稼働中）
■使用基盤：SYSTEM256専用

新たに追加された、CPU戦HARDコースのルートを紹介!
さらに、かゆいところに手が届く突っ込んだシステム攻略、そして、具体的なチーム構成の例を挙げての連係プレイ攻略をお届けするぞ!

歯ごたえバッチリ!!

HARDコース解説



CPU戦で新たに選択可能になった、HARDコース。今までより一層強くなったCPUに挑んでみよう。

[text：ミグマン]

NORMALコースとの違い

HARDコースというだけあり、CPUの反応速度、攻撃頻度ともに上がっている。序盤のステージからこちらの攻撃を的確に回避し、ガンガン攻撃を仕掛けてくるぞ。

ステージが進むにつれて敵の攻撃力が上がるのは、NORMALコースと変わらない。安易な攻撃は、回避後に反撃されてしまうため危険だ。特に終盤のステージともなると、1回の被弾が命取りになりかねない。しっかりCPUの硬直を狙って、確実に攻撃を当てていこう。

また、NORMALコースと比べると、敵機が3機同時に出現するステージが増えている。今までよりも慎重な立ち回りが必要だ。

多数出現する敵機に惑わされないように、1機に攻撃を集中することがポイント。耐久力の低くなった敵機を優先して攻撃・撃破し、少しでも攻撃の手数を減らそう。

一人でプレイする場合には、コストオーバーを起こしやすいため、コスト3000の機体はオススメできない。安定して1回の再出撃でき、機体性能の高いコスト2000の機体がオススメだ。味方CPUをフル活用して、激戦をくぐり抜けろ!

ステージ総数は、EXステージとラストステージを除いて、8ステージとなっており、NORMALコースよりも1ステージ増えている。

ラストステージは、「決戦!デビルガンダム」から、「死闘!デビルガンダム」へと変化している。より凶悪になったデビルガンダムを打ち倒すことができるか!?



ガンダムXが3機出現! どこから来るか分からないサテライトキャノンが恐怖……。



襲い来る3機のゴッドガンダム……。こんなガンダムファイトはイヤだ……。

	ハードAルート	ハードBルート
1戦目	「私の愛馬は凶暴です」（ガンダムXステージ）	「ガンダムタイプじゃない!」（Vガンダムステージ）
2戦目	「やめてよね」（ガンダムSEEDステージ）	粛清（逆襲のシャアステージ）
3戦目	呆れた物量（第08MS小隊ステージ）	ボールの機械人形（∀ガンダムステージ）
4戦目	ウラキ吶喊（0083ステージ）	鎧袖一触（Zガンダムステージ）
5戦目	君をみつめて（ガンダムF91ステージ）	「名前など無い」（ガンダムF91ステージ）
6戦目	ガンダムファイト・レディー・ゴー!!（Gガンダムステージ）	G・G・G（ガンダムXステージ）
7戦目	ひげと翼（∀ガンダムステージ）	悪夢は再び（ガンダムSEEDステージ）
8戦目	貴様とあんたとお父様～（Zガンダムステージ）	シスターコンプレックス?（ガンダムステージ）
9戦目（EX1）	普通の人々（Vガンダムステージ）	ニュータイプな子供（ガンダムWステージ）
10戦目（EX2）	白い機体、青き翼（ガンダムSEED DESTINYステージ）	ガンダムは伊達じゃない（ポケットの中の戦争ステージ）
BOSS	死闘!デビルガンダム（ボスステージ）	死闘!デビルガンダム（ボスステージ）

G事典 **CPU戦補足**:敵CPUは、直線的に距離を詰めようとしてくる。オススメは、コスト2000ではZガンダムやストライクガンダムのように、中～遠距離で強い射撃武器を持ち、機動力の高い機体。他のコスト帯でも、格闘の強い機体より射撃の強い機体を選ぼう。

勝利は知識から！

ダメージと補正



ここでは、対戦に直接影響をおよぼす「ダウン値」と、「ダメージ補正」について解説しよう。正しい知識を身に着け、ライバルに差を付けろ！

「ダウン値」とは？

ダウン値は、すべての攻撃に設定されている内部数値。これが規定値(100%)に達すると、追い打ち・受け身不能の強制ダウン状態になる。

攻撃を連続ヒットさせることで蓄積されていき、攻撃ヒット後に一定時間経過で、リセットされるぞ。

内部数値であるために、見た目では分かりにくい。マシンガンやバルカンなど、1発ではよろけもダウンもしない攻撃でも、しっかりダウン値は蓄積されているぞ。

各武装でダウン値はそれぞれ異なるが、ビーム・ライフル系は40%、バズーカ系は50%、マシンガン系は6%、よろけを誘発する格闘は20%といった感じで、武装の系統によって大まかな傾向がある。

しかし、特殊な武装が多い本作では例外が多数あり、すべての武装のダウン値を覚えるのは大変だ。自分がメインで使用している機体だけでもいいので、各武装のダウン値を覚えておこう。

ダウン値を把握しておくことで、敵機に攻撃を当てたときに、確定ダウンか、受け身可能かを見極めることが可能だ。攻撃を当てた後の敵機の状態を即座に判断し、その後の展開を有利に運ぼう。

確定ダウンを奪った場合には、もう一方の敵機を片追いしたり、ダウンした敵機に起き攻めを仕掛けたりできる。自機、または僚機の攻撃に、どの武装で追撃すれば確定ダウンを奪えるかを考えながら、使う武装を選ぶといいぞ。

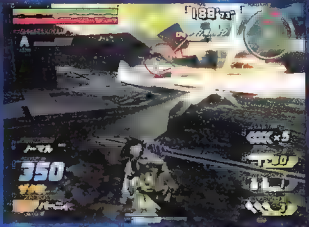
また、ダウン値のリセットを利用して、攻撃が連続ヒットするところで、あえて攻撃を止める。そして、ダウン値がリセットされてから攻撃し直し、敵機をダウンさせないで攻撃し続ける、いわゆる「補正切り」というテクニックも有効だ。

「補正切り」を狙っても、自機が有利になる状況は少なく、逆に不利になる状況の方が多い。それでも一気に大ダメージを与えるチャンスが生まれるので、一発逆転を狙うときや、あと1発で撃破できるときなどには、思い切って使ってみよう。

格闘や射撃でコンボを狙う場合には、ダウン値を計算しながら、確定ダウンで戦局を有利に運ぶか、補正切りで大ダメージを狙うかを、見極めて戦おう。



標準的なビーム・ライフルなど、同系統の武装のダウン値は全機体共通。覚えておこう。



爆発系や照射系の武装は、当たり方によってダウン値が変わるぞ。



初段の攻撃がヒット。ここから、キャンセルなどで連続ヒットを狙う。

ロックオンマーカーが赤い状態ならば、追撃・受け身が可能だ。

ロックオンマーカーが黄色くなると、強制ダウン状態になるぞ。

キャンセル補正

本作では、射撃攻撃や格闘攻撃ヒット時などといった、さまざまな行動から特定の技をキャンセルで出すことができる。

キャンセルを利用することで、いろいろなコンボを決められるようになるが、キャンセルから出した攻撃には、必ず50%のダメージ補正がかかる。

キャンセルを使って攻撃することによって、着地をずらされたときのフォローをしたり、ダメージアップを図ることができる。しかし、2回、3回とキャンセルを繰り返していくと、かえってダメージが低くなってしまうので、注意しよう。

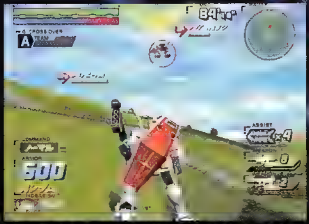
特に格闘コンボでは、途中で違う技をキャンセルするよりも、最後まで出し切った方がダメージが大きいことが多い。キャンセル攻撃は、追撃のみに使用した方がいいぞ。

また、攻撃が確定する場面では、必ずキャンセルをかけないようにしよう。わざわざダメージを低くしてしまってはもったいないぞ。

注意が必要なのが、キャンセルと気付かない場合。ガンダム試作2号機の急上昇からの宙返り、キャンセル特殊射撃などが特に気付きにくい。



キャンセルしていない場合は、通常通りのダメージを与えられる。



キャンセルして出した場合は、この通り。ダメージが半減してしまうぞ。

根性補正

これは機体の耐久力が低下することによって、攻撃力・防御力が上昇するというシステム。耐久力が一定値まで減ると補正がかかり始め、耐久力の減少に伴って、補正率が上昇していくぞ。

攻撃力補正は、どの機体も耐久力が半分を切ってからかかり始めるが、防御力補正がかかり始める耐久力の値は、機体によって差がある。

逆に、防御力補正の最小値と最大値は全機体共通だが、攻撃力補正の補正率は機体によって異なるぞ。

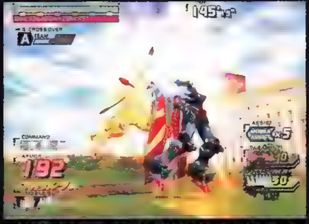
全体的に、防御力補正よりも、攻撃力補正の方が補正率が大きく設定されている。そのため、耐久力がわずかな状態での攻撃は、一気にダメージが跳ね上がるぞ。

防御力補正は補正率が小くなっているが、耐久力が一ケタで残りやすくなっている。残り耐久力"1"という状態をよく目にするのは、この根性補正によるものだ。

ただし、コストオーバーで再出撃した場合には例外となっている。何かしらダメージを受けてからでなければ根性補正がかからないので、注意しよう。



コストオーバーの場合は、この耐久力でも攻撃力・防御力は変わらないぞ。

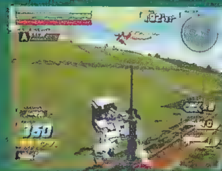


明鏡止水は、一気に攻撃力が跳ね上がる。ほかの機体とは段違いの攻撃力を発揮するぞ！

G事典

ダウン値補足：ダウン値の蓄積と、ダメージ補正のかかり方には、相関関係がありそうだ。
キャンセル補正補足：キャンセル行動において、同じボタンを使用する場合は、押し直す必要がある。ずらし押しではキャンセル行動が暴発することが無いので安心だ。

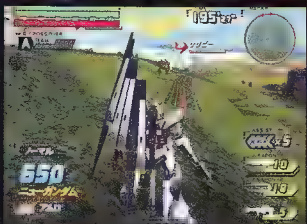
これであなたも一人前!?
新兵の心得 vol.2



今号では、ロックオンマーカーとレーダーといった重要な画面情報、また、僚機との具体的な連携の取り方について解説するぞ。

Text：ニクマン

緑ロックオン（緑ロック）



ロックオンマーカーが緑色の状態は、射程外ということ。攻撃は全くホーミングしないので、けん制にも役に立たない。攻撃を意識しなくていい状態だ。

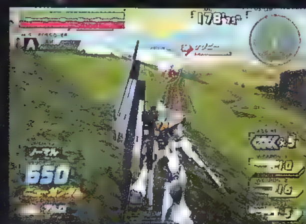
これは、自機の射程距離外に居る敵機をロックしている状態。

この状態で射撃武器を使用した場合、ロックしている敵機の方向には攻撃するものの、ホーミングしないため真っすぐ飛んでいく。武装によっては、敵機まで攻撃が届かないものもあるぞ。

格闘攻撃を使用した場合、全くホーミングしない上に、ロックしている敵機の方向にも攻撃が出ずに、自機の向いている方向に攻撃する。抜刀などの格闘準備モーションがある攻撃の場合には、格闘準備モーションを取るだけだ。

ちなみに、格闘が全くホーミングしないことを逆手に取って、着地ずらしに格闘を使うことができる。できるだけ移動距離の長い格闘を使うと、攻撃を回避しやすい。

また、本作の射程範囲は、自機を中心にして、扇形に広がるようになっている。そのため、敵機との高低差があると、緑ロックになりやすい。特に接近戦で高低差があると、格闘を空振りしやすいぞ。



例外として、ファンネルは独自の射程を持っている。緑ロックでもちゃんと届くぞ。



移動距離の長い格闘ならば、わざと空振りして射撃を回避することが可能だ。

赤ロックオン（赤ロック）



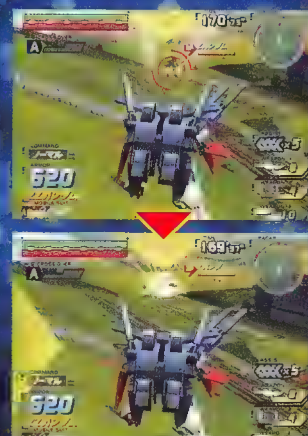
自機の武装の射程内に入ると、ロックオンマーカーが赤色に変わる。機体によって異なる射程距離を把握し、立ち回りに役立てよう。

こちらは自機の射的距離内の敵機をロックオンしている状態。射程距離は機体によって異なるため、当然、緑ロックから赤ロックに変化する距離は変わるぞ。

この状態で射撃攻撃をすれば、敵機に向かってホーミングするようになる。ホーミング性能は武装によって異なり、敵機との距離が離れるほどホーミング性能が上がるようになっているぞ。特に、ミサイル系の武装のように、ホーミング性能が高いものは、遠くから撃った方が効果を発揮しやすい。緑ロックから赤ロックに切り替わる、ギリギリの距離を把握しておこう。

また、一度赤ロックの状態で発射された攻撃は、ホーミング開始後に緑ロックの距離まで離れても、ホーミングし続ける。射程外に逃げたからといって、安心はできないぞ。

格闘攻撃の場合には、緑ロック時と同様に、格闘準備モーションは取る。攻撃が出ると、ロックしている相手に向かってホーミングする。ホーミングする距離は、技によって異なり、ヒットしなかった場合は、一定距離進んでから空振る。



一度赤ロック内でホーミングを開始すれば、離れても追っていくぞ。

赤ロック（マーカー付き）



敵機との距離がかなり近くなると、マーカーが付く。何気なくプレーしていると気付きにくい、小さな変化だ。

赤ロックの状態からさらに距離が近くなると、ロックオンマーカー周囲に矢印のようなマークが付く。これが付いた状態は、「格闘が当たる距離」と考えて構わない。

格闘の種類によっては、マーカーが付いていても当たらなかったり、マーカーが付いていなくても当たったりする。そのため、このマーカーに頼り過ぎるのは禁物だ。あくまで、"格闘が当たる距離の目安"と考えておくといいだろう。

この状態での射撃攻撃の性質は、赤ロック状態と変わらない。格闘攻撃は、格闘準備モーションのある格闘でも、準備モーション無しで攻撃が発動するようになるぞ。

また、このマーカーが付く距離は、機体によって異なる。



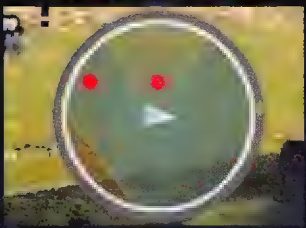
緑ロックでマーカーが付くこともある。この状態では緑ロックの性質が優先されるぞ。



格闘準備モーション無しで、すぐに格闘が出る。格闘戦に気持ちを切り替えよう。

G事典
ロックオンマーカー補足1：敵機が無敵状態のときは、ロックオンマーカーが黄色くなる。性質は緑ロックと変わらないぞ。
ロックオンマーカー補足2：自機と僚機が同じ敵機をロックしていると、ロックオンマーカーが二重に表示されるぞ。

レーダーの重要性



画面右上に表示されるレーダー。自機を中心に円状に表示される。僚機は緑、敵機は赤の点で表示されるぞ。

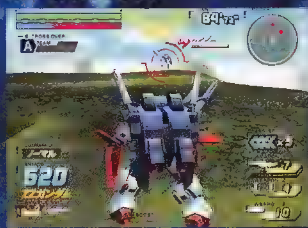
戦闘に集中していると、つい見落としてしまいがちになるレーダー。敵味方の位置が即座に把握できるため、戦況を判断する際の重要なツールだ。小まめにレーダーをチェックして、有利に立ち回れるような位置取りをしていこう。

レーダーをちゃんと見ていれば、ロックしていない敵機の動きでも、ある程度の予測ができる。ロックしていない敵機の不意打ちに対しても慌てず対応できるようになるぞ。

特に、機動力の高い機体を相手にしたときに有効となる。遠距離から一気に距離を詰めてこられても、レーダーをしっかり見ていれば、高速移動しているのが確認できる。しっかりと対処しよう。

ただし、レーダーは高低差が分からないことが欠点。ターゲットの切り替えも併せて、敵機の位置を完全に把握しよう。

再出撃の際には、機体が落下してくる前から、レーダーに機体の位置が表示されるので便利だ。前もって位置取りを変更し、その後の展開に素早く対応しよう。



再出撃で機体が見えなくても、レーダーでは確認できるのだ。

味方との連携（攻撃編）

攻撃の基本は、「味方2機で、1機の敵を狙って攻撃すること」となる。回避手段の少ない本作では、2機からの攻撃を完全にかわし切るのは難しいためだ。

射撃攻撃がヒットした場合、キャンセル攻撃で単機による連携もできるが、できるだけもう一方の機体が攻撃を合わせるようにしよう。その方が、キャンセル攻撃よりも大きなダメージを与えられるぞ。

攻撃を合わせた側は、キャンセル攻撃などを利用してダウンを奪おう。敵機の片方がダウンしているうちに、もう一方の敵機を2機で追い詰めるという寸法だ。

格闘攻撃がヒットした場合は、手出しは無用。格闘攻撃ならば、大ダメージを与えつつダウンを奪うことが可能だ。もう一方の敵機が格闘の邪魔をできないように、プレッシャーをかけにいこう。

逆に、味方が格闘をくらっている場合には、必ずカットに行くこと。この場合、もう一方の敵機はフリーなので、無理に格闘でカットしようとするのは危険だ。ダメージ負けしてもいいので、確実に射撃でカットするように。



味方の射撃攻撃がヒットしたぞ……。

確定ダウンを奪えるように、攻撃を合わせよう。



僚機が格闘を決めたら、任せよう。自機はもう一方の敵機を見る方を優先だ。

味方との連携（位置取り編）

前述した通り、「味方2機で、1機の敵を狙って攻撃すること」が、対戦で勝つために重要だ。その状況を作るためには、僚機との位置関係が重要になってくるぞ。

右に、良い例と悪い例を図示して解説しよう。

まずは良い例から。この状態ならば、味方同士の距離が離れていないので、お互いが味方のフォローをしやすい。味方側は1機に攻撃を集中しやすく、敵側は1機に攻撃を集中しにくいぞ。集中攻撃で片方をダウンさせて、もう片方を集中攻撃する、といった形に持ち込みやすい。

この形の理想形は、片方が敵機の側面に回り込んで、自機と僚機で“十字砲火”ができる形にすること。十字砲火に持ち込めば、ステップでの回避が困難になる。こうなれば、敵機のジャンプを誘って、着地硬直を狙うチャンスが生まれるぞ。

このとき、もう一方の敵機から距離が離れるように回り込むとより効果的だ。基本的な動きに慣れてきたら、この動きにも挑戦しよう。

続いて悪い例。この形は、敵機に挟み撃ちを仕掛けることができ、一見有利な状態に見える。しかし、自機と僚機の距離が離れており、お互い別々の敵機しか攻撃できず、1機に攻撃を集中しにくいのだ。

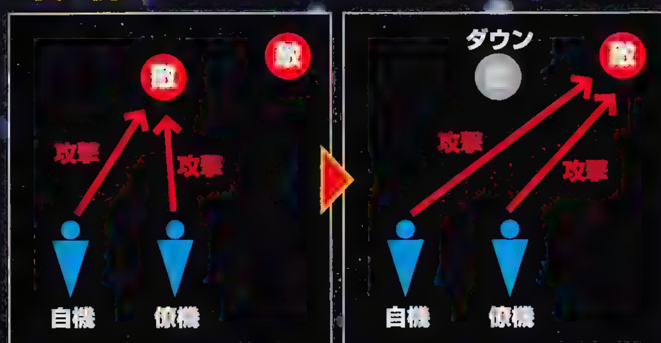
逆に、敵側は片方に攻撃を集中しやすい。自機が集中攻撃を受けた場合に、対角線に居る僚機は、目の前の敵機と戦闘していた状態であるため、フォローに回るまでに時間がかかってしまうぞ。

今回挙げた例以外でも、有利な立ち位置、不利な立ち位置は無限にある。目まぐるしく変化する戦況に即座に対応して、常に優位な立ち位置を考えて戦おう。



僚機とは、付かず離れずの位置で戦おう。単機で孤立しないことが重要だ。

<良い例>



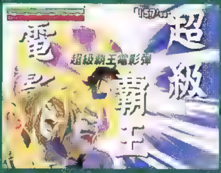
<悪い例>



G事典
レーダー補足:レーダーの索敵範囲には、機体の射程距離による変化が無い。どの機体でも一定の範囲を映し出すようになっているぞ。
攻撃連携補足:僚機が格闘を決めているときに、敵機が遠距離で格闘のカットをできる高威力の射撃武器を持つ場合、わざと僚機を攻撃するのもありだ。

流行の組み合わせを探る！

チーム編成考察



ここでは、巷でよく見かける組み合わせなどを紹介。チームを組む際、自分がどう動いたら安定して力を発揮できるか……など考えてプレイしよう！

Text：タンカー

フリーダムガンダム & マスターガンダム



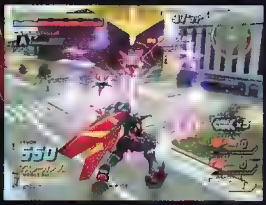
お互いの高機動力を、最大限に活かせる組み合わせ。一気に勝負を決めてしまおう！

基本コンセプト

基本的な指針は、高機動力を活かしつつ、チャンスには一気に攻め立てるというもの。

フリーダムガンダム、マスターガンダムともにトリッキーな動きができ、相手をかく乱しやすい。状況に応じて多彩に攻められるので、自分から動きやすいという特徴を持つ。

また、どちらの機体にも1回のチャンスで戦況を覆すほどの大ダメージを与える攻撃手段があるので、逆転性がある。使っていて面白い組み合わせとなっているぞ。



特殊射撃の十二王方牌大車併で援護だ！

このチームの戦術

このチームでやってはいけないのが、マスターガンダムが落ちた後にフリーダムガンダムが落ちること。

フリーダムガンダム再出撃時の耐久力が190しか無くなるため、思い切って前に出られない。相手に同時に追われる展開になるので守りに回らざるを得ず、機体性能を活かし切ることができなくなってしまう。

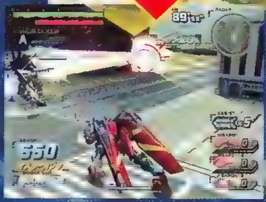
以上の理由から、フリーダムガンダムが先落ちできる展開を作るために、マスターガンダムは十二王方牌大車併やモビルアシストなどで相手をけん制しつつ、スキあらば格闘を狙い、すぐに離脱するのが有効だ。

フリーダムガンダムが落ちた後は、すぐに相手へ向かわず、再出撃するのを待って一緒に突っ込もう！　フリーダムガンダムは、イザというときに逃げられるよう覚醒をいつでも使える状態にしつつ戦うのがベスト。

最後の手段として、フリーダムガンダムが覚醒を使って一度も落ちずに逃げ回り、マスターガンダム2回落ちまで前線で暴れる、という戦術がある。その後は、2機で一気に攻めるというわけだ。



十二王方牌大車併がヒットしたら……



フリーダムガンダムの射撃チャージで大ダメージ！

フリーダムガンダム & Zガンダム



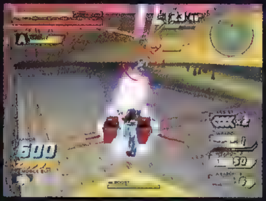
超高機動力でけん制しつつ、相手が崩れるのを待て!!

基本コンセプト

基本はフリーダムが攻め過ぎず、引き過ぎない戦いをしつつ、相手のスキを作る立ち回りをする。

その間にZガンダムは、変形中のハイパー・メガ・ランチャーを狙いにいき、敵機を分断させながら倒していくという寸法。若干待ち気味の戦い方が有効となる。

また、どちらの機体もすぐに高速離脱できる武装があるので、イザというときには逃げ切ることが比較的楽になっている。そのため、安定した強さを発揮できるぞ。



狙いはハイパー・メガ・ランチャーを当てることだ！

このチームの戦術

このチーム編成での基本方針は、どちらかといえばZガンダムに頼る戦い方となる。

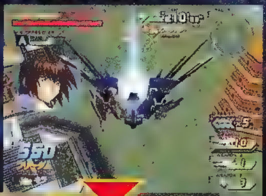
まず、フリーダムが前線で相手の注意を引き付けなければならないため、逃げ過ぎずに攻める必要がある。あまり攻め過ぎると、フリーダムは耐久値が低いこともあり、うっかり相手の格闘をくらって一気に劣勢……ということがあるので注意。

うまく相手の注意を引き付けることができたら、Zガンダムがハイパー・メガ・ランチャーで相手の着地、スキのある武装の硬直などをシッカリと狙っていくこと。

基本的にはこれの繰り返しだけで、安定した力を発揮できる。

また、相手が強引にZガンダムを狙いにきた場合、Zガンダムは特殊格闘で即変形しつつ離脱を繰り返せば、よほどのことが無い限り逃げ切ることができる。

Zガンダム側は、なるべくダメージをくらわないように動き、体力が多いときに「体を通して出る力」を発動させたい。特殊格闘が決まれば一気に勝負を決められるぞ！



先に落ちるのはフリーダムが望ましい



Zガンダムは体力を残し、「体を通して出る力」を発動。

G事典

マスターガンダム補足：マスタークロスがヒットした場合、欲張らずにすぐ離してしまった方がいいぞ。

Zガンダム補足：Zガンダムの空中通常格闘は、タイミングはシビアだが1段止めが相手がダウンするまで延々と入る。

チーム選択の指針

チームを選択する際には、「片方の欠点を、もう一方が補えるか？」や、「似たような長所を持った機体同士で組ませた場合、その長所を活かした戦い方ができるか？」などを考えながら決める。

例えば、ゴッドガンダムは近距離での格闘性能は非常に高いが、その分射撃性能に不安が残る。これを「補う方針」であれば、ゴッドガンダムの相方は遠距離での射撃性能が高いガンダムMk-IIやガンダム試作3号機などがいい。

または、フリーダムガンダムは機動力が非常に高いので、同じく機動力が高いZガンダムと組ませて、一撃離脱戦法で相手をかく乱する……。

といったように、いろいろと組む機体同士での相性はあるので、その辺りをシッカリと考えてチームを組むだけで、かなり違った戦いができるようになる。

もし今まで適当にチームを組んでいたならば、相性や欠点の補完、似た長所同士のチームなど、いろいろ組み合わせを考えながらプレイしてほしい。

ゴッドガンダム & ガンダムMk-II



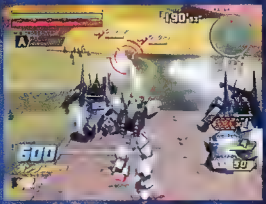
目の前からは格闘！　後方からは射撃の嵐!?　役割分担が明確な組み合わせだ。

基本コンセプト

ゴッドガンダムを前線で大暴れさせるためにも、ガンダムMK-IIは援護に徹しよう。

基本的にはゴッドガンダムが見ていない方の相手を、ビーム・ライフルやハイパー・バズーカとモビルアシストの連射でけん制していく。その間にゴッドガンダムが、目の前の敵機を薙ぎ倒していく形が理想的。

ガンダムMk-IIはモビルアシストが無くなったら、スーパーガンダムモードでミサイルを連射しつつ、変形からのロング・ライフルを狙え！



赤ロックになったら、モビルアシストと一緒に[illegible]まくれ！

このチームの戦術

とにかく重要になるのは、ゴッドガンダムに対する援護。

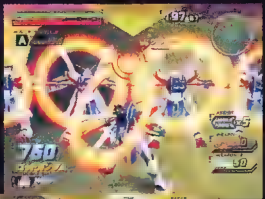
1対1の状況に持ち込めれば、まずゴッドガンダムは負けない。ガンダムMK-IIはけん制に徹し、片方の注意を自分に向けさせて、ゴッドガンダムの負担を減らすことが大事だ。

そのためには、なるべく片方の敵機をダウンさせ続けるようにしたい。ガンダムMk-IIは、序盤で常にモビルアシストを使い、相手に射撃を連射し続けよう。

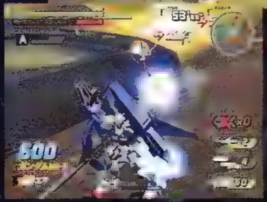
これで、モビルアシストがある限り片方を引き付けられる。モビルアシストが切れる前に、ゴッドガンダムに1機撃破してもらおう！

撃破できたら、後は相手が合流する前にもう片方を囲めば大ダメージor撃破できるはず。こうなればガンダムMk-IIが先に落ちないように立ち回りつつ戦えば、まず負けないだろう。そのためにも、後半はガンダムMK-IIは高機動のスーパーガンダムモードで戦おう。

いざとなったら背面のシールドを使えば、そう簡単には撃破されなくなる。うまく活用しよう！



スキあらばゴッドシャドウ（↓＋格闘）を使おう！



スーパーガンダムモード中は、ミサイルを[illegible]！

アレックス & キュベレイMk-II



ネタ的な組み合わせ？　……実は結構強いんですよ!?

基本コンセプト

アレックス、キュベレイMk-IIという低コストの独特な機体性能同士のチームであるため、この組み合わせでは完全に"待ち"のスタイルが基本的方針になってくる。

戦いの流れとしては、自分からは絶対に攻めずに、逃げ回る形になる。この基本コンセプトは、少しでも自分たちから攻めようとした瞬間に崩壊してしまうので注意。

そのため、常に冷静に同じ行動を淡々とこなしていける判断力と、忍耐力が必要となってくるぞ。



開幕から大きい建物の陰に隠れろ！

このチームの戦術

前述の通り、待つスタイルが基本の戦い方になる。

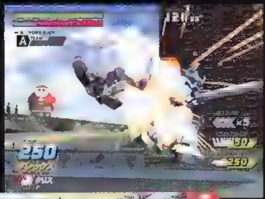
2機とも固まって建物の陰にじっと隠れ、キュベレイMk-IIのファンネルなどでチマチマと相手の体力を削っていこう。もし相手に接近されたら、建物の影をぐるぐると逃げ回り、どうしても追い付かれそうになったら、チョバムアーマー状態のアレックスがオトリになろう。

決して自分たちからは攻めていかない、何とも嫌らしい戦い方ができるかどうかがカギになっている。

合計5回までは撃破されても大丈夫な組み合わせであるため、何度か撃破されたからといって攻めに行かず、常に2機で建物の陰でちまちまと戦っていけば、意外と安定した強さを発揮できる。

このチームで戦う際のポイントは、どれだけうまくアレックスがオトリになれるかどうか。

お互いクセが強いのでかなり練習が必要にはなるだろうが、使いこなすことができれば高コスト機体ともわたり合えるポテンシャルを持つ。ぜひとも試してもらいたい。



アレックスは格闘が当たったら出し切り、すぐ離脱！



トドメにはファンネルのチャージショットも有効。

G事典

ゴッドガンダム補足: ゴッドガンダムは地上通常格闘の威力が非常に高いので、狙えるようであればぜひ当てたい。

アレックス補足: アレックスのアーマーパージ後の特殊格闘は、メイン射撃の残弾が無いときに出すと、いつもと違う動作になるぞ。

機動戦士ガンダム 戦場の絆™

ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム

戦場の絆記事
新たなる局面へ!!

『機動戦士ガンダム 戦場の絆』は、芸能界にも戦線を広げていた!? 今回は本作をかなりやり込んでいる、タレント北野誠さんとともに開発スタッフに突貫! 北野さんのお力で、新たな秘密が赤裸々に!?

機動戦士ガンダム 戦場の絆
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム
■操作方法：アナログレバー×2＋ボタン×4＋ペダル×2
■発売日：稼働中
■使用基板：N2

北野誠 アルカディアに立つ!!



北野誠 PROFILE
松竹芸能所属。現在『ラジかるッ』(日本テレビ)、『噂の!東京マガジン』(TBS)などの幅広い番組で活躍中の、関西では知らぬ人無しのお笑いタレント。

SHORT INTERVIEW

——そもそも『戦場の絆』をプレイすることになったきっかけというのは?

北野 息子が受験終わってヒマやっていう12月(稼働直後)のころに、息子と渋谷に遊びに行ったらあったワケですよ。それで『ガンダム』のゲームやと聞いたんで。ゲームはよう分からんけど『ガンダム』なら昔観てたわ! ってことで、やってみようかって話になったんですよ。

——現在はどれくらいプレイなさっていますか?

北野 息子は将官やけどこっちは佐官の辺りで、一番使ってる機体がスナイパーですね。スナイパー使ってSかA取るのがパターンですわ。

——そ、それはかなりの腕前かと(汗)。

北野 コレにハマりだしてから、もうキャバクラ行くのは止めようか思ったくらいやから(笑)。

——息子さんと一緒、というのもいいですね。

北野 週末とか、メシ食う時も今日の戦法はどうだったとか、真剣に語り合ってますもん。まぁ、嫁さんにはシャアザク携帯買うって言ったらやめとき言われて、ちょっと絆がピンチに(笑)。

開発陣との熱烈対談が実現!!



開発陣用PROFILE
左から、敬称略
高橋雄二
(戦場の絆プロデューサー・バンダイナムコゲームス)
小山順一朗
(戦場の絆プロデューサー・バンダイナムコゲームス)
馬場龍一郎
(戦場の絆プロデューサー・バンダイナムコゲームス)
中でも高橋プロデューサーは元々、大の北野誠さんのファンだったとか。しかもファンの間で必聴の大人気ラジオ番組『誠のサイキック青年団』のリスナーであったというほど。皆さまお忙しい中、この対談が実現したのもひとえに高橋プロデューサーの尽力という話も。

「老いたな」とは言えない!? 父親前線兵のハマりっぷり!

北野 それにしても、よくぞこんなえらいゲームを作り上げてくれましたね。飽きないんですよ、ホンマにずーっとやってても(笑)。ステージも新しくなるし、8人対8人とか6人対6人にもなるし。

最初8人対8人になった後にタクラマカンが来て……まあ、一番好きなのは岩場なんやけど。

馬場 岩場。グレートキャニオンですね。

小山 8人対8人は、グチャグチャになりませんか?

北野 あ、一番使う機体がスナイパーで(笑)。

小山 すごいですねぇ! スナイパーとか、僕当てられませんよ(笑)。

北野 ただ、ゲルググ(S)とかジム・スナイパーIIとかは難しいね。……って、開発者が頷いてるくらいやからこれ、相当やね(笑)。

あと面白いなあと思うんは、見ず知らずの人同士でもインカムで意外とちゃんと喋れてるってとこですね。齢関係なくて、将官とか階級が上の相手に敬語使いますからね。うちの息子、中将やから「さすがですね〜」とか褒められてるし(笑)。

小山 インカムは最初から使われてたんですか?

北野 使ってましたよ。店のは途中で壊れたりしたんで、自分用の買いました。

あと、息子もそうやけど、若い子は言葉を覚えるのも早いね。「今日はアンチ(タンク無し、あるいは拠点無視の戦法)で」とか急にインカムで言い出して、どこで覚えたんや! と(笑)。

小山 ありますねぇ、アンチとかひな壇とか。開発側もどんな言葉が今あるのかと、wikiをチェックしたりしてますよ(笑)。

北野 ネットだとブログとか、ハマってる人らの様子が見れますもんねぇ。うちも土曜の夜とか、息子と動画サイトのプレイ動画とか見ますしね。

トリントンが来た時も、いきなり初日に動画を出した人がおるでしょ? それでタンクの位置とか確かめましたからね。さすがに調べておかないと、戸惑うだけで終わったりするし。

そうそう、トリントンはよう出来てましたね。面白い!

小山 建物の中でグチャグチャになって、みんな怒るんじゃないかと思ってましたけどね(笑)。

北野 あれはゴチャゴチャした方が面白いと思いますよ、8人対8人の時は。逆に面白くないのがジャブロー地上の4人対4人。広すぎて、しかもバンダイナムコ兵(CPU)が出てくると、河や池ん中に居るだけで出会わないまま終わることもあるし。

今からだって遅くない……かも、

リアルタイム世代のための『機動戦士ガンダム 戦場の絆』講座　Lesson1

プレイまでの流れ知れ!!

① 共に戦ってくれる同士を見つける

一人で未知のゲームを始めるなど、レビル将軍なみの肝っ玉でもそうはできないもの。まずは近場の『ガンダム』が好きそうな人をさりげなく誘う、身内を巻き込む（学徒動員）など手を尽くそう。

▼

② プレイ料金の確認

プレイするにはまずカードを購入。300円ナリ。実際のプレイは500円で2連戦。どんなに高価な「いいもの」を持ち込んでも、すべて100円硬貨に両替しておくのがお勧め。戦争は硬貨の数だよ兄貴！

▼

③ いざプレイ

インカムを使うなら、プレイ前には挨拶を忘れずに。初プレイなら素直にその旨を伝え、アドバイスを仰ぐといい。手柄欲しさにジーンばりの突貫をしても、暖かく見守ってもらえるはず（多分）。

金言集をマスターせよ!!

シチュエーション1

初プレイ時、挨拶も済ませた！　いざ開戦……となったけど、あれ？　機体がうまく動かなくてタックル出て前の人にぶつかったよ！　などの、初心者にありがちな気まずい場面。

▶ **「こいつ……動くぞ」**

この言葉の後、あのアムロですらマニュアル片手に必死に操作したんです。君もこのセリフを言いつつ、ムックで即座に操作を学ぶべし。

シチュエーション2

操作にも慣れてきてひゃっはー！　とばかりに戦場の中心を近接機体で突き進み、ハイ、お約束とばかりに敵の十字砲火のただ中に。速攻で1オチしそう、そんなありがちな場面。

▶ **「シャア少佐だって、……戦場の戦いで勝って出世したんだ!」**

ちなみにこれは、言った後確実に落ちる禁句。「ごめん、落ちる」と味方に伝える方法でもあります。ネタとしては最高……のハズ。

シチュエーション3

次第に腕も上がってきて、なんと偶然かも知れないけど連撃が出せました!!　ほかにもスナイパーで岩陰からちょっと出てきた近接機体を撃ち抜けた時など、うれしい瞬間に一言。

▶ **「ザクとは違うのだよ、ザクとは!!」**

グフ乗りは言えと法律で決まってます。ついでにやられたら「MSの性能の差のせいだ！」と、相手が陸戦型ジムでも主張しておきましょう。

3分経たずに12問!? 北野氏、秘密に斬り込む!

北野　そういやジャブロー地上とか、なんでこんなにかかったんやろなぁと、幻のステージやと息子と話してたんですけど。

馬場　それはその……いろいろと問題が（笑）。

小山　ゲーム進行の妨げになる現象が起きたので、直すのに時間がかかってしまいまして……。

北野　なるほどねぇ。って、まだまだ新しいバージョンが出てくるワケですね？　いやぁ、正直もうだいぶお金使ってるんやけど……（笑）。

高橋　お返しができなくて申し訳ないですが、機体も含めて面白いものを作っていきます（笑）。



北野　うちの息子もガンダム（G-3）手に入れてたけど、やたら早かったなぁ（笑）。今個人的に一番好きなのは高機動型ゲルググやねんけど。

ほんと、よー作ってると思いますわ。機体とかマップとか、飽きさせんもんなぁ（笑）。

小山　いつまでも新製品のような新鮮さを保ち続けるように頑張ってます。皆さんすごくやり込んでくださっているので、これはもう応えるためにも飽きさせちゃダメだろう、と（笑）。

高橋　格差マッチなども極力起こらないように、システム面でも改良を重ねていきます。

北野　あー、格差マッチはあかんね（笑）。

馬場　ヘタに手を入れると大変なことになる部分ですので、今練りに練って改良を加えています。

北野　こっちが大佐や中将の時に、間に曹長とか一等兵とか……動きを見るとネット越しでもリアル初心者の人やなぁって、可哀想になるもの。

特にスナイパーやってると、拠点の前の方で修理始めたりして「そんなことしたら餌食やで」と思いつつ、ごめんね～と撃ってあげたり（笑）。

馬場　なんとか……なんとかしますので！（汗）

北野　あと、ジム改とかも正直評判良くないよ？

小山　ニュータイプの連中（デバッカーチーム）はまだ見ぬ戦法をいっぱい知ってるみたいで、ジム改も強いと言ってますけど……ザクⅡ最強、とか言ってる人もいますからね（笑）。一般の皆さんにも、ぜひ見つけてほしいところです！

こんなにうれしいことはない『絆』が広げる交流と今後

北野　いやー、中学の息子と49のオヤジで、共通の話題何があるか言うたら、『ガンダム』しかないからね（笑）。週末とか、メシ食う時も今日の戦法はどうだとか、真剣に語り合ってるもん。

小山　スゴイ！　開発側としてもうれしいです！

北野　ほんと、今年の夏とか幕張あたりで大会とかやってくれんかなぁって思ってて。大会やるんやったら、親子部門とか将官部門とか、そういう部門で分けたら面白いかなぁって思いますね。

小山　それについては別企画も検討中ですので、ご期待ください！

北野　あと、インカム使うってのも面白いですよね。大阪の方でプレイしてると、声で僕やとバレることも結構あるんですよ。「今日誠さんとできてうれしいッス！」って言ってくれるんですけど、でも僕がスナイパーやってる時、襲われて「応援頼む！」って通信してもだれも守りに来てくれん、どういうことや！　とか（笑）。

48、9になって、ここまでハマれるゲームが出てくるとは思わんかったですよ！　さらに親子でできるっていうのが感動しましたね。これからも面白いステージとか、作ってってくださいね。

小山　それはもう、お任せください！

（敬称略、5月14日、バンダイナムコゲームスにて収録）

聖杯戦争開幕直前、戦力を確認せよ！



Fate／unlimited codes（フェイト／アンリミテッドコード）
■メーカー　：原作・監修：TYPE-MOON／製作：カプコン
　　　　　　　制作：キャビア／開発：エイティング
■ジャンル　：対戦格闘
■操作方法　：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　　：2008年6月予定
■使用基板　：SYSTEM246

いよいよ稼働が見えてきた『Fate/unlimited codes』。コマンド表とシステムをチェックして聖杯戦争に備えろ!!

Text:タイガー道場半蔵門支部（ケンちゃん、ハメコ。、はなだ、よるよる）
※記事中はリフレクトガードボタンをRGと表記している場合があります。

基本操作をチェックしよう！

何はともあれ、基本操作を知らなければ闘いの場に出られない。最低限、以下の項目を予習しておこう。



画面の見方

①体力ゲージ
本作の体力ゲージは2本。体力満タンの状態は青、1本以上ある場合は緑、1本未満の場合は黄色になる。

②残り時間
ラウンドの残りタイムを表す。

③聖杯ゲージ
聖杯必殺技を使用するために必要となるゲージ。両プレイヤーの受けたダメージ総量に応じて蓄積されていく。



④魔力ゲージ
300％までストック可能なゲージ。攻撃を繰り出すことで蓄積されていく。超必殺技使用時や、各種システム行動の際に必要。

⑤令呪
魔力ゲージが300％たまる度に、一部位ずつ表示される。キャラによって形状はさまざまで、300％たまると完全な形が表示される。

横移動
（ニュートラルor⬇＋中強同時押し）

中と強ボタンを同時に押すと出せる回り込みは、レバーニュートラルなら画面奥へ、レバーを下に入れると手前側に避ける。ほとんどの攻撃を回避できる重要な防御システムなので、慣れておこう。



回り込みは直線的な技や、飛び道具を簡単に回避できる。相手の技を空振りさせて反撃しよう。

投げ
（➡＋弱中同時押し）

相手のガードを崩せる投げは空振り時のスキが大きいものの、展開の早い本作では見切られにくい。また、投げられた直後に投げコマンドを入れると投げ抜けが発生するが、タイミングはシビアだ。



全キャラ共通のガード崩し手段である投げ。投げから追撃が入るキャラも何キャラか存在するぞ。

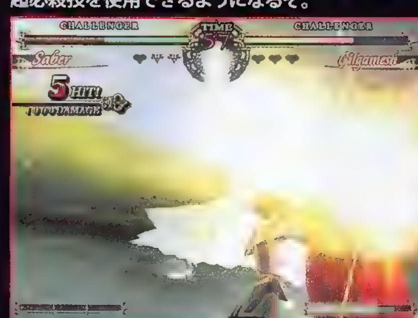
スラッシュレイブ
（威力の低いボタンから順押し）

通常攻撃を弱→中→強と威力の低い順から押すことでスラッシュレイブという連係技が発動する。発生の早い技や、リーチの長い技などからのけぞりの長い技や浮かし技につなぎ、高威力の連続技に発展させよう！

魔力ゲージ使用技
（任意のコマンド）

画面下部の魔力ゲージは300％までためることができる。リフレクトガード、アドバンシングガード、魔力開放、超必殺技などさまざまな行動に必要だ。

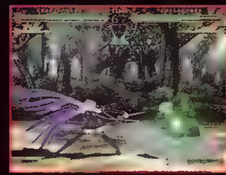
画面上部、タイム下にある聖杯ゲージは、両プレイヤーが受けたダメージの総量に応じて蓄積されていき、聖杯が100％となる攻撃を当てた方に聖杯使用権利が与えられる。使用権利があれば、300％魔力開放をすると聖杯開放状態となり、聖杯超必殺技を使用できるようになるぞ。



聖杯超必殺技は1ラウンド中に1回しか使えない。ここぞというときに使っていこう。

攻防の基本を覚える

3D格闘ゲームでは、手前、奥の動きを使った攻防がカギとなる。攻防の仕組みを理解すれば上達は早くなるぞ。

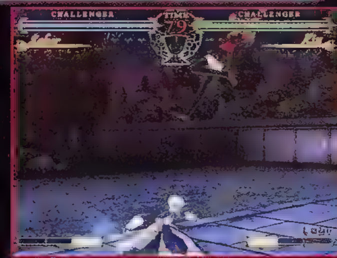


①攻防の3すくみを知る

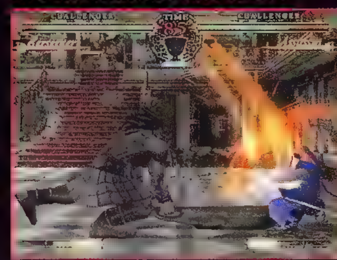
ジャンプ攻撃 → ダッシュ攻撃 → 避け → ジャンプ攻撃

本作はジャンプ中に上方向入力で出せる2段ジャンプ、下方向入力→ジャンプ入力で出せるハイジャンプ、ジャンプ中に⬇に入れる落下速度の調整、など空中でできる行動が多く、ここからの攻めが強力だ。

しかしジャンプ攻撃は相手に回り込みで避けられた際に無力。着地のスキを突かれやすい上、回り込みに対してホーミングするものがほとんど無いので、ジャンプへの反応が多少遅れたとしても攻め込まれにくい。ただし、回り込みを意識し過ぎると地上からの接近を簡単に許してしまう。ダッシュからの投げや、中下段の二択を見切るのは難しいので、間合いを見切って適度に技を振っていこう。



ジャンプ攻撃は強いが回り込みには無力。かわしたら、地上技を着地点に置いて反撃を狙っていこう。



上からの攻めを防止して初めて、地上戦の駆け引きが生まれる。自キャラの得意な間合いを覚えよう。

②オフェンスの基礎

スラッシュレイプ → 必殺技 → 中、下段の打撃技

必殺技 → 打ち切り

必殺技 → リフレクトガードでキャンセル → ダッシュ投げ

スラッシュレイプで相手に触れたら、中下段の二択を迫ったり連続技狙いの必殺技へつなごう。もしそれらの技がガードされても、魔力ゲージがあれば、リフレクトガードボタンを押すことによって技の硬直を軽減できる。任意のタイミングで行動をキャンセルし、ダッシュからの攻めや新たな連係につないでいこう。



リフレクトキャンセルを使うことで、強力な連係や連続技を作ることができる。有効な技を模索しよう。

③ディフェンスの基礎

●ガードキャンセル
攻撃ガード中に➡＋中強同時押し

●アドバンシングガード
攻撃ガード中に⬅＋弱中同時押し

●リフレクトガード
相手の攻撃に合わせてリフレクトガード

●魔力開放
魔力ゲージ100%以上のときに弱中強同時押し
被ダメージ中は、200%以上必要

リフレクトキャンセルを駆使した攻めが強力な本作だが、上記の豊富な防御システムを使いこなせば相手の連係を止め、反撃に転じることが可能だ。

ガードキャンセルは魔力ゲージを100%使用するが、確実に切り返せる。相手を押し返せるアドバンシングガードは、コマンドが簡単かつ魔力ゲージの使用量が小さくリスクが低いので、切り返しの乏しいキャラは積極的に使っていこう。相手の攻撃するポイントが分かった際には、魔力ゲージが60%以上のときに出せるリフレクトガードを有効だ。リフレクトガード成功時は、弱～強のどれかのボタンを押すことで反撃専用のリフレクトカウンターが出せる。コンボに持ち込めるためリターンは非常に大きい。ただし、失敗時は大きなスキをさらしてしまう上に100%ゲージを消費してしまう。

相手の攻撃をくらってしまった際には、やられモーション中でも発動できる魔力開放を使って相手の連続技から逃れることもできる。やられモーション中に発動する魔力開放は、通常時に発動したものと異なり体力回復の恩恵を受けることはできないが、連続技の強力な本作では緊急回避手段として欠かせない。



アドバンシングガードを使って相手の技を空振りさせれば、そのスキに反撃を入れることができる。



リフレクトガードはタイミングがシビアだが、成功したときのリターンは大きい。相手の技を見切れ！

知っておくと得するシステム

ゲームに慣れたら取り入れていきたい細かなシステムをピックアップ。これらがきっちりできればもう初級者は卒業しているぞ。



連続技のコツ

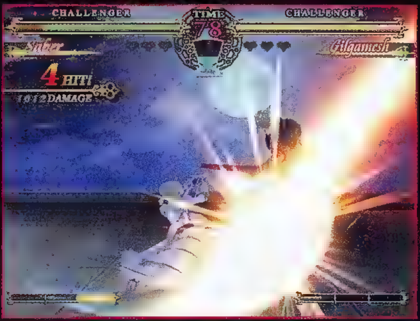
浮かせて空中連続技、という構成は簡単だが、すぐに浮かせてしまうとダメージやヒット数を伸ばしにくい。まずは、地上でつながる限りのスラッシュレイブをたたき込み、リフレクトキャンセルからもう一度スラッシュレイブ～締めの必殺技or浮かせてのコンボとつなごう。効率が一気にアップするぞ。ゲージは連続技中に回収できるので、積極的にリフレクトキャンセルに注ぎ込んでいこう。



すぐに浮かせないようにスラッシュレイブを調整、1セット決めた後にリフレクトキャンセルから再度スラッシュレイブを決めよう。

魔力ゲージを削る

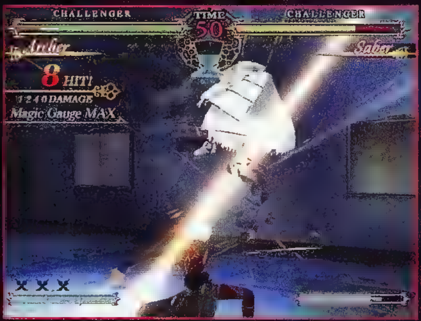
セイバーの強ウイングエアや、ギルガメッシュのアンシャルなど特定の必殺技は、一定量の魔力ゲージを使用するが、ヒット時に相手の魔力ゲージを削ることができる。連続技で複数回決められればその後の展開が一気に有利になるので、起き攻めでカタを付けられるぞ。また、切り返しに使える技に対応技が多いので、守勢時から戦況をひっくり返せるので覚えておきたい。



体力とともに魔力ゲージをごっそり持っていく。使うキャラの技をチェックしておこう。

複合入力を利用

本作はジャンプキャンセルできる必殺技が多数あり、連続技のつなぎに重宝する。だがここで、必殺技のコマンドを入力しつつジャンプキャンセルすれば（↓↘→↗や→↓↘↗、↓↙←↖など）強制的に必殺技を出せるので、さらに連続技を発展させられる。スラッシュレイブ→ジャンプキャンセルできる必殺技→ジャンプキャンセル必殺技→追撃など、オリジナルの連続技を研究していこう!!



連続技を発展させるカギを握るジャンプキャンセル。きっちり決めればそう快感はバツグンだぞ。

続々々! アーケード化記念コラム
――さあ、理想を抱いて溺死しよう

&ぅ　ついに始まったな。我々の聖杯戦争が。

ハメコ。　うむ、まさしく悲願の成就である。ソリッドシアター版セイバーオルタをディスプレイする暇も無く働いた甲斐があったというものよ。

&ぅ　いちいち突っ込む気も起こらないが、愛なら仕方がないというべきか……。

ハメコ。　何つーかもうオープニングからして高まるンすよ。あとね、CPU戦が本当にヤバイ。

&ぅ　ほほう。それは何故かね？

ハメコ。　キャラごとにちゃんとストーリーがあって、しかも新規描き下ろしCGもあるんだもんよ。さっさと全キャラのCPU戦やりたいッス!!

&ぅ　確かにこりゃ原作好きにこそCPU戦をやってもらいたい感じだな。ナイスファンサービス!!

ハメコ。　イエス!! そういやCPUどもが割と強いんで、CPU攻略もできたらいいな～っと。

&ぅ　うむうむ、需要ありそうね。んーとそれじゃ、実際に遊んでみた感触はどうよ？

ハメコ。　展開早いしコンボがメリメリ入るし、バッチリ最近の格ゲーしてるなーという感じよ。

&ぅ　するってーと攻めが強い感じ？

ハメコ。　だねー。魔力ゲージの回転が早いから、最初は接近してガリガリ連係組んでリフレクトガードキャンセルから攻め継続～みたいな感じになりそう。んでも、ガーキャンやらアバガやらリフレクトガードとか防御手段も豊富で強そうだから、相手にくっつき続けるのは難しくなりそうだなぁ。

&ぅ　システムがかな～りあるから、研究次第で攻めも守りもどんどん伸びていきそうやね。

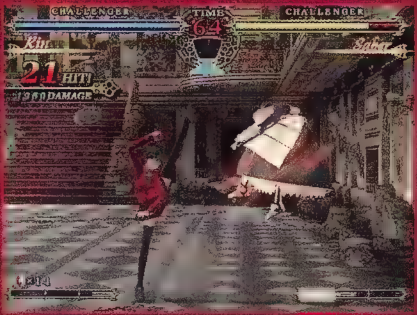
ハメコ。　ウッス。やり込み要素満載ッス!!



待ちに待ちに待ちに待った、アーケード版聖杯戦争の開幕。オープニングも神の出来映えなので、必ず見るべし。



CPU戦ではキャラごとにストーリーやCGをご用意。好きなキャラのCPU戦はマッハでプレイしておきたいところ。

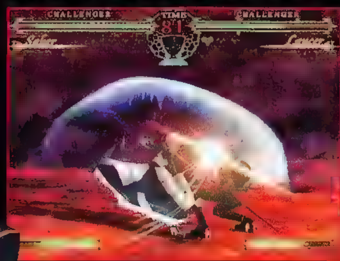


リフレクトガードキャンセルやジャンプキャンセル地上必殺技など連続技用のシステムが多く、その可能性は無限大だ。

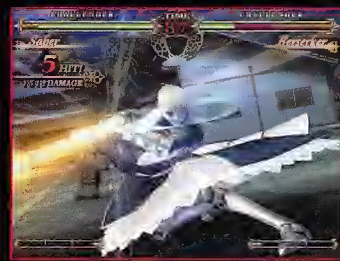


ファーストエアで攻める！

セイバーはファーストエアを用いた近距離戦が得意なキャラクター。ファーストエアからは下段のセカンドエア・ディフィートと中段のセカンドエア・ブレイクに派生できるので、相手のガードを揺さ振れる。どちらもヒット時は弱or中サードエアにつながり、さらにリフレクトガードを駆使すれば連続技に発展させられる。また、いったん後方、もしくは手前、奥にステップしてから攻撃するエルフィンダンス、無敵時間がある中、強ウイングエアを備えているので、切り返し手段には事欠かない。



通常技からファーストエアにつなぎ、ここから怒とうの中下段二択を迫るのがセイバーの基本スタイルになるぞ。



強ウイングエアからは打撃投げのウイングエア・トラストに派生できる。純粋にダメージアップするので必ず狙おう。

カテゴリ	コマンド	技名	攻撃区分	判定
特殊技	→＋中	——	打	中
必殺技	↓↘→＋攻撃	ファーストエア	打	上
	ファーストエア中、↓↘→＋弱	セカンドエア・ホールド	打	上
	ファーストエア中、↓↘→＋中	セカンドエア・ディフィート	打	下
	ファーストエア中、↓↘→＋強	セカンドエア・ブレイク	打	中
	セカンドエア中、↓↘→＋攻撃	サードエア	打	上
	→↓↘＋攻撃	ウイングエア	打	上
	中or強ウイングエアヒット中、強	ウイングエア・トラスト	打投げ	上
	↓↙←＋攻撃	エルフィンダンス	特殊	-
	エルフィンダンス後、弱	エルフィンダンス派生	打	下
	エルフィンダンス後、中or強	エルフィンダンス派生	打	上
超必殺技	↓↘→↓↘→＋弱	風王鉄槌（ストライク・エア）	飛	上
	開放中、↓↘→↓↘→＋弱	約束された勝利の剣（エクスカリバー）	飛	上
	開放中、↓↙←↓↙←＋強	全て遠き理想郷（アヴァロン）	当	-
聖杯超必殺技	↓↘→↓↘→＋強	約束された勝利の剣（エクスカリバー）	打投	上

セイバー

中下段攻撃に派生する必殺技を持つセイバーは、相手に触れてからがスタート。怒とうのラッシュでガードを揺さ振りに掛かろう。



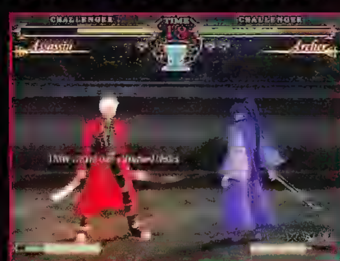
無限の剣でゴリ押し!!

移動しつつ2回斬る立ち中と、突進力のある中段攻撃である鶴翼攻究・襲が主軸となる。これと真下に落ちるジャンプ強を使って攻め立てていこう。

鶴翼二連・引は双剣を引き戻す。ガードされたときに追加入力しておこう。鶴翼守究・昇にはガードポイントがあるので守勢時に頼りになる上、ジャンプキャンセルして追撃が可能。Unlimited Blade Works詠唱は全体の硬直が少ないのでさまざまな場面で硬直軽減に使える。鶴翼三連は、ヒット時よりガード時の方がダメージが大きい。



武器を弓へと切り替える投影。硬直は少ないので、キャンセルで使うのもあり。弓時はジャンプ攻撃と、立ち中～強攻撃が弓技になることに注意。



Unlimited Blade Works詠唱の回数は、魔力ゲージ上に表示されている。6度唱えれば特定の技が使えるようになる。

カテゴリ	コマンド	技名	攻撃区分	判定
特殊技	→＋中	——	打	上
必殺技	↓↘→＋攻撃	鶴翼二連	飛	上
	↓↘→＋攻撃後、弱	鶴翼二連・引	特	上
	↓↙←＋攻撃	鶴翼攻究・襲	打	中
	→↓↘＋弱	鶴翼守究・離	打	上
	→↓↘＋中	鶴翼守究・昇	打	上
	→↓↘＋強	鶴翼守究・突	打	上
	↓↓＋攻撃（空中可）	投影	特	-
	↓↘→＋攻撃（空中可）　※弓時	リンクシュート	飛	上
	↓↙←＋攻撃　※弓時	トラップシュート	飛	上
	↓↓＋強　※UBW中限定	ブレイドダンス	飛	上
超必殺技	↓↘→↓↘→＋弱	鶴翼三連	飛	上
	↓↘→↓↘→＋弱　※弓時	赤原猟犬（フルンディング）	飛	上
	空中で↓↘→↓↘→＋弱　※弓時	偽・螺旋剣（カラドボルグII）	飛	上
	↓↘→↓↘→＋中※1	Unlimited Blade Works詠唱	特殊	-
聖杯超必殺技	↓↘→↓↘→＋強　※UBW中限定	無限の剣舞（Unlimited Blade Dance）	打投	上

※1：6回詠唱後に300%魔力開放でUBW発動

アーチャー

アーチャーの名を冠しているが、基本は双剣での近距離戦。機を見て投影で弓へと武器を切り替え、Unlimited Blade Worksを詠唱せよ!!　「――体は剣で出来ている」



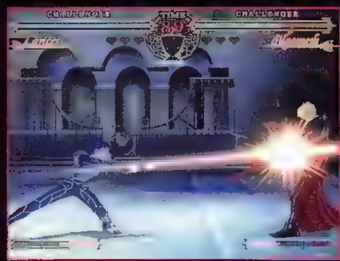
ランサー

リーチが長く、発生の早い通常技を多く持つランサー。リーチを生かした圧倒的なラッシュで相手を押さえ込もう!

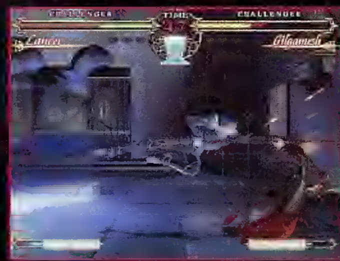
レッド・ブランチ・イスを使え!

ランサーで特筆すべきは通常技のリーチの長さだが、スピードがあり、ガード崩しや防御手段にも困らない万能キャラだ。しゃがみ弱のスライディングや、立ち中の突きなどリーチに優れた技を起点としたスラッシュレイブで攻め立てていこう。

スラッシュレイブから気軽にキャンセルで出していける優秀な移動技レッド・ブランチ・イスはRボタンを押すことで緊急停止できる。ここからの投げは非常に展開が早く、対応されにくい。暴れてくる相手には、レッド・ブランチ・ハガルを出していこう。



立ち中は発生が早く、見ての通りすさまじいリーチを持つ。この後、しゃがみ強→→+強などで連続技を狙える。



レッド・ブランチ・ウルズは中段攻撃。中を昇りで出して、中距離から相手のしゃがみガードを崩せるぞ。

カテゴリ	コマンド	技名	攻撃区分	判定
特殊技	→+強		打	上
必殺技	↓↘→+攻撃	レッド・ブランチ・スリサス	打	上
	↓↘→+攻撃後、攻撃ボタン連打	レッド・ブランチ・スリサス派生	打	上
	↓↘→+攻撃後、攻撃ボタン連打(4段目派生)	レッド・ブランチ・アルジス	打	上
	↓↘→+攻撃後、攻撃ボタン連打(5段目派生)	レッド・ブランチ・ソウイル	打	上
	→↓↘+攻撃	レッド・ブランチ・エイワズ	打	上
	↓↙←+攻撃	レッド・ブランチ・エワズ	-	-
	↓↙←+攻撃後、RG	レッド・ブランチ・イス	-	-
	↓↙←+攻撃後、弱	レッド・ブランチ・カノ	打	上
	↓↙←+攻撃後、中	レッド・ブランチ・ティール	打	上
	↓↙←+攻撃後、強	レッド・ブランチ・ハガル	打	上
	空中で↓↘→+攻撃	レッド・ブランチ・ウルズ	打	中
超必殺技	↓↘→↓↘→+[illegible](空中可)	刺し穿つ死棘の槍(ゲイボルク)	打	上
	↓↘→↓↘→+中 ※	四枝の浅瀬(アトゴウラ)	特殊	-
	空中で↓↘→↓↘→+中	突き穿つ死翔の槍(ゲイボルク)	飛	上
聖杯超必殺技	↓↘→↓↘→+強	突き穿つ死翔の槍(ゲイボルク)	打投	上

※1ラウンドに1度のみ使用可能



バーサーカー

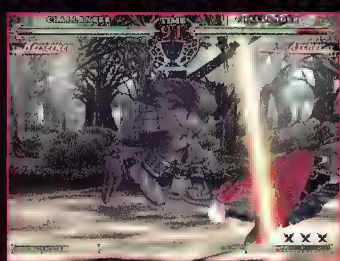
ダッシュ攻撃や2段ジャンプは無いが、それを補うほどのリーチとパワーを持つバーサーカー。シンプルかつ強引なスタイルで相手をねじ伏せろ!!

圧倒的な力で破壊せよ

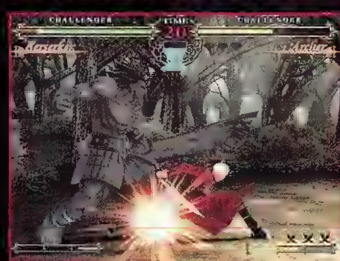
バーサーカーは巨体を生かしたリーチの長い通常技や威力の高い必殺技を持つパワーキャラだ。

しゃがみ中はリーチが長くヒットすればどこからでも連続技につなげられるのが強み、遠距離のけん制の中心になるだろう。ガードされた場合は地砕くアウゲイアスをキャンセルすれば、相手との距離が離れるので反撃を受けにくくなるぞ。

叫び示すヘラクレスは近距離の飛び道具をかき消す特徴を持つほか、相手のジャンプを引きずり降ろす効果もあるので覚えておこう。



→+強は移動距離が長くヒット後はバウンドを誘発させる強烈な突進技。連続技のつなぎにはもちろん、奇襲などにも使える場面は多いぞ。



捕われるクレタはスーパーアーマー特性を持つコマンド投げ。接近したら、相手の暴れを気にせず打撃と投げの二択をどんどん欲に狙っていこう。

カテゴリ	コマンド	技名	攻撃区分	判定
特殊技	→+中、→+強	――	打	上
必殺技	↓↘→+攻撃	地砕くアウゲイアス	打→飛	上
	↓↙←+攻撃	圧し鳴くネメア	打	上
	→↓↘+攻撃	落とすステュムパリデス	打	上
	レバー1回転+攻撃	捕われるクレタ	投	上
	↓↓+強	叫び示すヘラクレス	特殊	-
超必殺技	レバー2回転+弱	蹂躙のカルキノス	[illegible]	上
	↓↘→↓↘→+中	巨神の一撃(ギガントマキア)	打	上
聖杯超必殺技	↓↘→↓↘→+強	射殺す百頭(ナインライブズ)	打投	上



アサシン

居合い抜きの達人であるアサシンはリーチと発生に優れる技に加え、当て身、ガード中に出せる技、軸ずらし技を持つ。非常にやりがいのあるキャラクターだぞ。

武器は居合いだけではない

リーチ、発生、スキの少なさに優れる立ち、しゃがみ、→+中攻撃でのけん制が基本。強の通常技はスキが大きいので多用は禁物だ。

軸をズラしつつ相手を切り裂く雀刺しは、中なら連続技中相手に魔力開放をされても避けつつ攻撃できるぞ。下がりつつ攻撃する風車も相手のけん制技がギリギリ届く間合いで使いやすい。ガードを崩す手段には投げを使おう。決めた後立ち中がつながるので連続技をたたき込める。近距離で投げになる秘剣・燕返しでもいい。



風流しは攻撃ガード中でも出せる。成功すると間合いを離せるので、ローリスクに攻めを回避できる。



ダッシュが素早いので、投げを決めやすい。中段攻撃が乏しいのでスキを見て狙っていきたい。

カテゴリ	コマンド	技名	攻撃区分	判定
特殊技	→+弱、→+中、→+強	——	打	上
必殺技	↓↘→+攻撃	嵐三連	打	上
	←↓↙+攻撃	風車	打	上
	→↓↘+攻撃	雀刺し	打	上
	↓↙←+弱	石花	飛	上
	↓↙←+中	春雪	飛	上
	↓↙←+強	痺れ鮫	飛	下
	→←→+弱or中	鬼殺し	打当	上
	→←→+強(ガード中可)	風流し	当	—
超必殺技	↓↘→↓↘→+弱	秘剣・燕返し	投or打	上
	受け流し中↓↘→↓↘→+弱	秘剣・燕返し	特殊	上
聖杯超必殺技	↓↘→↓↘→+強	秘剣・燕舞	打投	上

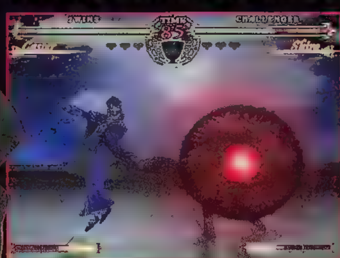


キャスター

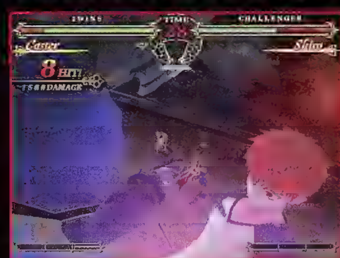
全キャラ中屈指の技数を持つキャスター。通常技にはクセの強いものが多いが、使い方を知れば強力な攻撃手段になるぞ。

神代の魔術の神髄を見よ!

キャスターは飛び道具や設置系の必殺技を多く持ち、距離を問わずに闘えるテクニカルキャラだ。強以外の通常技のリーチが全般的に短いキャスターだがしゃがみ中はかなりの距離をカバーできる。回り込みにも強いので届く距離ではこれで相手を足止めしていこう。各種龍牙(コルキス)はガードさせれば攻めのターンを維持できる問題無いので、通常技などからキャンセルで出していこう。



設置系の飛び道具である圧迫(アトラス)をばら撒いて、相手の行動を制限できるのもキャスターの強みだ。



相手の攻撃を受け止めると、ダメージを与えて、魔力ゲージを奪う破戒すべき全ての符(ルールブレイカー)。相手の魔力ゲージが多いときほど有効だ。

カテゴリ	コマンド	技名	攻撃区分	判定
特殊技	→+弱	——	飛	上
	→+強	召雷(ユピテル)	飛	上
必殺技	↓↘→+弱(空中可)	紫光弾(ユピテル・ロッド)	飛	上
	↓↘→+中(空中可)	白枢(ペルセフォネ)	飛	上
	↓↘→+強(空中可)	烈閃(エレ・ヘカテ)	飛	上
	↓↙←+攻撃(空中可)	龍牙(コルキス)	特殊	上
	→↓↘+弱(空中可)	霊蔟(ネレイデス)	飛	上
	→↓↘+中(空中可)	冥火(エトナ)	飛	上
	→↓↘+強(空中可)	轟雷(ユピテル・ロック)	飛	上
	←↓↙+攻撃	瞬来(オキュペテー)	特殊	—
	空中で←↓↙+弱	飛翔(ケライノー)	特殊	—
	→↘↓↙←+強	病風(アエロー)	特殊	上
	↓↓+弱	怪鎖(アラクネ)	飛	上
	↓↓+中	逆巻(アリアドネ)	飛	上
	↓↓+強	圧迫(アトラス)	特殊	上
超必殺技	↓↘→↓↘→+弱	破戒すべき全ての符(ルールブレイカー)	当	—
	↓↘→↓↘→+中	コリュキオン	飛	上
聖杯超必殺技	↓↘→↓↘→+強	ヘカティック・グライアー	打投	上



衛宮 士郎

通常技のリーチは劣るが、多彩な飛び道具で相手を寄せ付けない闘いができる士郎。近距離戦でも追撃可能な投げを持つオールラウンダーだ。

トラップシュートで守る!

士郎はジャンプ強で斜め下方向に弓を放つ動作で、空中からのけん制に最適。これに加え、上から矢を降らせるトラップシュートと組み合わせれば、相手は接近に苦労するはず。近距離でも中段判定のダッシュ・ニー、下段判定のしゃがみ中、ダッシュ・スライディングと組み合わせれば、相手のガードを揺さ振れる。また鶴翼攻究・襲はヒット時に浮かせるしゃがみCからつなげれば、さらに相手をバウンドさせる。ここからジャンプ攻撃へ移行することで空中連続技を発展させられるぞ。



鶴翼守究・昇は剣を振り上げて相手を浮かせる動作。相手の攻撃に打ち勝ちやすいので、守りの要として活躍する。



勝利すべき黄金の剣(カリバーン)はヒット後にさらに追撃できる超必殺技。連続技のダメージアップに役立つぞ。

カテゴリ	コマンド	技名	攻撃区分	判定
特殊技	→+強	――	打	上
必殺技	↓↘→+攻撃	鶴翼二連	飛	上
	→↓↘+弱	鶴翼双連	打	上
	→↓↘+中	鶴翼攻究・襲	打	上
	→↓↘+強	鶴翼守究・昇	打	上
	←↓↙+弱	トラップシュート	飛	上
	←↓↙+中or強	リンクシュート	飛	上
	↓↙←+弱	ダッシュ・フェイント	特殊	-
	↓↙←+中	ダッシュ・スライディング	打	下
	↓↙←+強	ダッシュ・ニー	打	上
超必殺技	↓↘→↓↘→+弱	勝利すべき黄金の剣(カリバーン)	打	上
	↓↘→↓↘→+中	鶴翼三連	飛	上
聖杯超必殺技	↓↘→↓↘→+強	射殺す百頭(ナインライブズブレイドワークス)	投	上

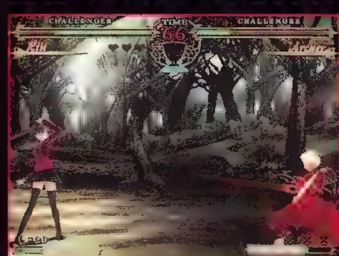


遠坂 凛

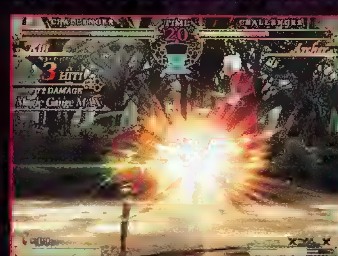
スキの小さいガンドや、ボタンによってさまざまな効果を発揮する宝石魔術&各種グレネードなど、優秀な飛び道具を多数持つ凛。遠距離戦の強さはサーヴァントに匹敵するぞ。

この宝石、高いんだから!

3種類の飛び道具を使い分け、接近を阻むのが凛の基本戦法。地上の相手に対しては、立ち強&→+強によるガンド撃ちが有効。発生が早くスキは小さい上、ガード時体力を削り取れるのが利点だ。宝石魔術&エアグレネードは合わせて20回しか撃てないが、スキが小さく使いやすい(弾数は魔力ゲージ上に表示)。特に強力なのが後退しつつ宝石を投げるエアグレネード。着弾後の持続が長いので、相手の行動を制限しやすい。これを見て固まる相手には、ダッシュから通常投げを狙っていけるぞ。



中距離けん制はガンドを2発撃つ→+強がオススメ。立ち強のガンド後はさらに→+強やしゃがみ強を出せるので、近距離からの固めに使っていこう。



連続技は連環腿にお任せ。弱連環腿からジャンプキャンセルで強連環腿につなぎ、相手を地面にたたき付けてさらに弱連環腿で拾う、なんてことも。

カテゴリ	コマンド	技名	攻撃区分	判定
特殊技	→+強	ガンド	飛	上
必殺技	↓↘→+攻撃(空中可)	宝石魔術	飛	上
	→↓↘+攻撃	連環腿	打	上
	→←→+攻撃	崩拳	打	上
	崩拳後、強	宝石魔術	打	上
	↓↙←+弱	エアグレネード	飛	上
	↓↙←+中	アイスグレネード	飛	上
	↓↙←+強	スタングレネード	飛	上
	↓↓+攻撃	裡門頂肘	打	上
超必殺技	↓↘→↓↘→+弱	功程四拍	打	上
	↓↘→↓↘→+中(空中可)	カッティング・セブンカラーズ	飛	上
聖杯超必殺技	↓↘→↓↘→+強	宝石剣ゼルレッチ	打投	上



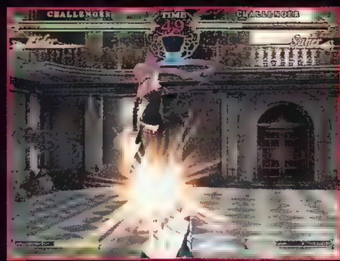
ライダー

圧倒的な機動力を生かした接近&ラッシュ、そしてトリッキーな技によるガード崩しが強力なライダー。リーチに優れたアレストチェーンを持つため、遠距離戦にも困らないぞ。

スピーディーに攻め立てろ

ライダーの地上技は素速いもののリーチに欠けるので、まずは鋭い角度で急降下するジャンプ強を使って接近を図りたい。近付いた後はしゃがみ弱を出したのち、中段で立ち強がつながる→+中と下段であるしゃがみ中でガードを崩すといい。攻めを継続したいときは、先端を当てることで大きく有利となるスライドシュートが役に立つぞ。

遠い間合いでは横に長い中アレストチェーンが使いやすい。どんな距離でヒットしても強レスティブシュートが確実につながるぞ。



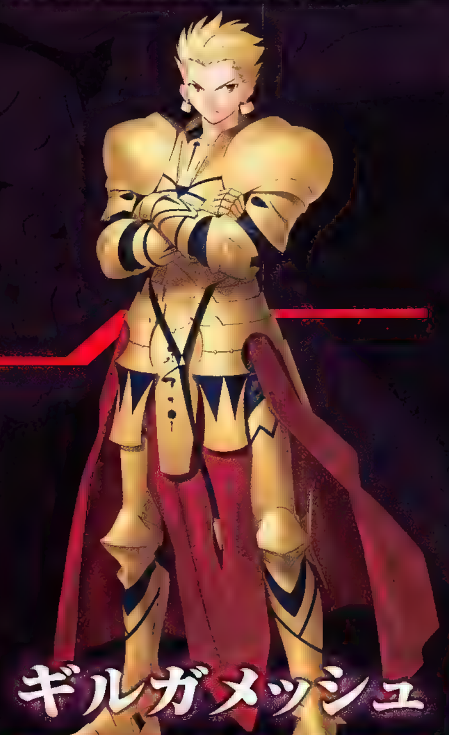
近い間合いでハイジャンプしてすぐにRで振り向き、相手の頭上からジャンプ強を出すだけで、非常に見切りにくい表裏の二択となるのだ。



超遠距離ではジャンプ下降中の中アレストチェーンをけん制に使いたい。攻撃位置は高いものの、画面の端から端まで届く驚異のリーチを誇る。

カテゴリ	コマンド	技名	攻撃区分	判定
特殊技	→+中		打	中
必殺技	↓↘→+攻撃(空中可)	アレストチェーン	飛	上
	アレストチェーンヒット時、攻撃	レスティブシュート	特殊	上
	→↔+攻撃	ストームシュート	打	上
	→↓↘+攻撃	ライズシュート	打	上
	↓↙←+攻撃	スライドシュート	打	下
	↓↓+弱or中	特殊構え	特殊	-
	↓↓+強	アサルトアタック	打	中
	特殊構え後、弱	特殊構え派生	打	上
	特殊構え後、中	特殊構え派生	打	下
	特殊構え後、強	特殊構え派生	打	中
超必殺技	↓↘→↓↘→+弱	騎英の手綱(ベルレフォーン)	飛	上
	↓↘→↓↘→+中 ※	自己封印・暗黒神殿(ブレイカーゴルゴーン)	特殊	-
聖杯超必殺技	↓↘→↓↘→+強	騎英の手綱(ベルレフォーン)	打投	上

※技後300%魔力開放をすると、相手の速度が遅くなる。



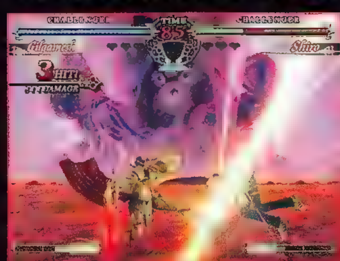
ギルガメッシュ

近距離での攻めに長ける乖離剣エアに飛び道具が豊富なバビロンと、二つの構えを使い分けられるギルガメッシュ。構え切り替えを連係に組み込めば、怒とうの攻めを展開できる。

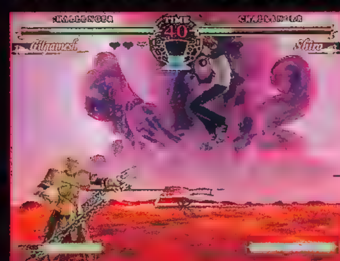
英雄王に死角は無い!

乖離剣エアとバビロンの切り替えは↓↓+強でできる。魔力を若干消費するが、通常技や特定の必殺技をキャンセルして移行できる上スキが非常に小さいので、攻めの継続や連続技にも使えるのだ。

乖離剣エア時はスラッシュレイブからニンツにつなぎ、スィンとエヌルタで二択を迫ったり、構えチェンジから連係を組み立てるのが有効となる。バビロン時はボタン押し続けで発動を待機させられる→↓↘+弱or中が非常に強力。ガード中にも発動できるので、相手の攻めを簡単に抑制できる。



突進力のある中段技、乖離剣・乱(エヌルタ)は奇襲に有効。リフレクトキャンセルしておけばヒット時は連続技、ガードされても安心だ。



斜め上に強い→↓↘+弱を待機させつつ、横に飛ぶ中冥府の門(エイルラガル)でけん制。エイルラガルに跳び込まれても→↓↘+弱の開放で対応できる。

カテゴリ	コマンド	技名	攻撃区分	判定
特殊技	→+強、バビロン展開時、強・強	——	打	上
必殺技	↓↘→+弱 ※1	乖離剣・全(ニンツ)	打	上
	↓↘→+中	乖離剣・月(スィン)	打	下
	↓↘→+強	乖離剣・乱(エヌルタ)	打	中
	→↓↘+弱	乖離剣・知(エア)	打	上
	→↓↘+中	乖離剣・蔑(シャマシュ)	打	上
	→↓↘+強	乖離剣・天(アンシャル)	打	上
	↓↓+強	——	特殊	
	↓↘→+攻撃(空中可)バビロン展開時	冥府の門(エイルラガル)	飛	上
	→↓↘+攻撃バビロン展開時	天の鎖(エルキドゥ)	飛	上
	↓↙←+攻撃 ※2 両モード対応	天の鎖(エルキドゥ)	飛	下
	↓↓+RG※3	王の財宝(ゲート・オブ・バビロン)	飛	上
超必殺技	↓↘→↓↘→+弱	天地乖離す開闢の星(エヌマエリシュ)	飛	上
	↓↘→↓↘→+弱(空中可)バビロン展開時	王の財宝(ゲート・オブ・バビロン)	飛	上
聖杯超必殺技	↓↘→↓↘→+強	天地波濤す終局の刻(ウト=ナピシュテム)	特殊	上

※1:↓↘→+中or強に派生可能　※2:強のみ↔で引き戻す。※3:300%開放時限定。

WORLD CLUB
Champion Football
Intercontinental Clubs 2006-2007

南米を加えた全24チームが参戦！
新バージョンついに稼働！

本当に稼働が見えてきた『IC 2006-2007』。今回はついに公開となった新バージョンのカード情報やロケテでつかんだ新要素など、盛りだくさんでお送りします。皆さん、いよいよです!!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス 2006-2007

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：6月稼働予定
■使用基板：LINDBERGH



Rodrigo PALACIO
ロドリゴ・パラシオ

Argentina
C.A. Boca Juniors

2006年母国アルゼンチン前期リーグで得点王となったニュースピードスター。大先輩パレルモとのPPコンビはアルゼンチンリーグの驚異となっている。近年バルサが優先交渉権を約26億円で手にしたニュースで、一躍知名度が上がった。現在、欧州への移籍が最も待たれている選手の一人だ。目を引く三つ編みはゴールのゲン担ぎのために伸ばしているもの。



Ariel ORTEGA
アリエル・オルテガ

Argentina
C.A. River Plate

幾多のマラドーナ2世の中でも栄光と挫折を最も味わったであろう、生粋のドリブラー。注目されて挑んだ欧州挑戦だったが、そのフィジカルの弱さと度重なる削りに対し、なす術もなく母国へと帰ることとなる。帰国後さらなる挫折を味わうが、近年調子を取り戻しつつあり、そのドリブルで母国のファンを沸かせている。過去に『02-03』のパルマのLEとしてカード化されている。

CLAITON
クライトン

Brazil
CR Flamengo

高いキープ力から中盤でタメを作り攻撃に厚みを持たすことのできるプレイヤー、また運動量の多い選手で、自ら前線へと出てゴールを狙うこともある。これまでの在籍チームではキャプテンシーを発揮し、精神的にもチームを引っ張っていけるタイプの選手でもある。現在、Jリーグのコンサドーレ札幌で活躍。過去に名古屋グランパスにも在籍したこともある。



RODRIGO TABATA
ロドリゴ・タバタ

Brazil
Santos FC

日系3世ながら"王様"ペレの10番を託されたこともあるパサータイプの司令塔。数年前、日本に帰化して日本代表になりたいとの発言で日本でも一部で有名となる（その後この件での進展は無い）。高いキック精度を持ちチームではFKやCKを任されることも多い。持ち前の運動量から数多くのチャンスを演出する。気性的には日本人的というよりブラジル人的な面を持つ。



全くの未経験者でも大丈夫

これから始める WCCF

アーケードのカードゲームとしては最古の歴史を持つタイトルでもある『WCCF』シリーズだが、その取っ付きやすさは現在でも最もすぐれている部類に入る。サッカー好きなら間違い無くハマれるこのゲーム、やらない手は無いぞ。今回はこのゲームの事をまったく知らない初心者さんから、過去シリーズをやり込んでいる常連さんまで、役立つ情報を満載で解説します。

プレイに必要な「モノ」をそろえる

選手カードを最低11枚とクラブチームカードが1枚あればプレイは可能だが、WCCFを初めてプレイする人はスターターパックを買った方がいいだろう。また本作はこれまでに登場した選手カードを使用できるので、過去の選手カードを持っているプレイヤーは、クラブチームカードを用意するだけでだけでかまわない。



初代の01-02から、前作のEC05-06まで、これまで排出されたすべての選手カードが使用可能。

監督を登録しチームを作成する

必要なものをそろえたらゲームスタート。まずは監督の名前や誕生日など登録する。そして率いるチームのユニフォームやエンブレムを決定し、選手（11～16人）を登録してチームを作成すればOKだ。



ユニフォームやエンブレムには、能力継承時の成績次第で登場する、レアな「限定デザイン」が用意されている。



BORGES
ボルジェス

Brazil
São Paulo FC

DFとの駆け引きに長けた点取り屋。ブラジルで無名時代を長く過ごし、パラナ在籍時の2005年ブラジル全国選手権でブレイク。その後リーガ・エスパニョーラへの移籍の話もあったが実現せず、日本へと渡る。2006年にはJ2の仙台で26得点をたたき出し得点王に輝き、そのユニークなゴールパフォーマンスでも有名になる。ブラジルのバイア出身。



Theo WALCOTT
テオ・ウォルコット

England
Arsenal

アーセナルへ約24億円という、10代の選手としては破格の条件で移籍。そして確たる実績が無いまま17歳でドイツW杯イングランド代表に選出された。次代のプレミアを背負うであろう逸材。06-07シーズンはゴールこそ無かったが、スピードに乗ったドリブルはすでに世界レベル。チームではジョーカー的に途中投入をされ、サイドを幾度もえぐり、味方のチャンスを演出する。

Andriy SHEVCHENKO
アンドリー・シェフチェンコ

England
Chelsea FC

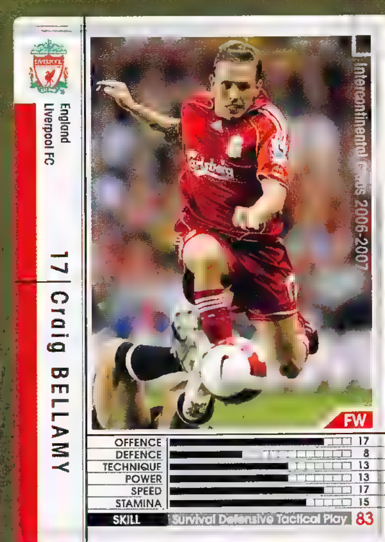


ご存知"ウクライナの矢"。チーム、個人と数々の栄光を手に入れたミランと別れ、アブラモビッチオーナー率いるチェルシーへと移籍。しかしチームには絶対的エースのドログバがおり、一年目は4ゴールと寂しい結果に終わった。テクニック、パワー、スピードすべてを兼ね備え、現代最高峰のFWであることは疑いようもない。「01-02」からすべてのバージョンでカード化されている。

Craig BELLAMY
クレイグ・ベラミー

England
Liverpool FC

ウェールズ代表のFW。豊富なスタミナと驚異的なスピードで何度となく相手ゴールを脅かすハンター。また、ピッチ外のその荒い気性も有名で、特に当時のチームメイト、リーセとの小競り合いで一気に名が知れることになる。結局、2007年夏にチームがアトレティコ・マドリーからフェルナンド・トーレスを獲得したことにより、押し出される形でウエスト・ハムへ移籍することになる。



コミュニケーションを図り モチベーション、連携をアップ

チームを作成した後からが、ゲームの本番。試合に臨む前に監督と選手、または選手同士でコミュニケーションを図ることができる。これをすることによって、選手間の連携（試合中のパスの通りやすさに影響が出る）や選手のモチベーション（試合中の選手の動きに影響が出る）が変化する。

コミュニケーションが図れる場所は5カ所。まずはグラウンド。ここではプレイや練習に関する質問が出て、正解すればその選手の個人能力がアップする。次にラウンジ。ラウンジでは二人の選手を同時に呼び出せ、連携力をアップさせることができる。そしてメディカルルームでは選手の体調に関する質問が出題され正解すると選手のスタミナやケガが回復する。これらの3カ所は訪れたときに選手が居る（表示されている）場合があるが、表示されていない選手でも呼び出すことができる。このほかに監督室とミーティングルームがある。監督室では登録選手の入れ替えや役割の任命が、ミーティングルームでは各選手の特殊能力をアップさせることができる。ちなみに前作と違い、選択肢が増えている質問があったり（5～6択）、正解することでモチベーションが3段階以上上がる場合もある。そして呼び出せる回数は、これまで同様3回となっている。



選手全員が顔をそろえるミーティングルーム。



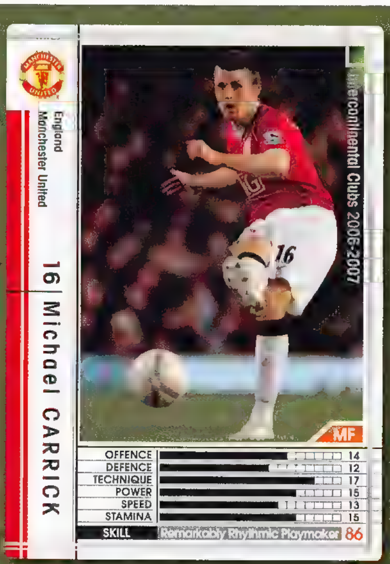
メディカルルームでの質問に正解すると、ケガが治る場合がある。



選手間の連携力をアップさせるには、ラウンジで選手を呼び出せばいい。



グラウンドで選手に話しかけると、試合や練習などに関する質問が出る。



Michael CARRICK
マイケル・キャリック

England
Manchester United

長短のパスでチームを機能させるマンUが誇る、才能溢れる若きプレイメーカー。パスばかりではなく、ミドルからもシュートを放つなどマーカーは一瞬でも目を放すことが出来ない選手。マンUの厚い選手層に出番は限られるが、出場すれば魅せるプレーで観客を沸かす。元々はFWの選手だったが中盤へのコンバートから才能を開花させる。マンUへは約39億円で移籍した。



Fernando CAVENAGHI
フェルナンド・カベナギ

France
Girondins - Bordeaux

かつてバティストゥータの再来と周囲に言わしめた選手。始めての欧州挑戦でロシアへ渡るが、結果が出ず移籍することとなる。流れたフランスでは最初こそ、けがなどの影響で活躍出来なかったが、徐々に調子を上げてきてチームで欠かすことのできない存在とまでになる。プレースタイルには幅があり、どんな形からでも点が取れ、近年ではチャンスメイクなどもこなしている。

Kader KEITA
カデル・ケイタ

France
LOSC Lille

コートジボアールの才能溢れるドリブラー。右サイドからの仕掛けは冴え渡り、アフリカンならではのトリッキーさも持ち合わせたドリブルの切れ味はリーグ・アンでもトップクラス。2007年夏にチャンピオンチーム、リヨンのクラブ最高移籍金額(約24億円)で移籍し、リーグ7連覇に貢献した。過去にアジアのUAEのアル・アインやカタールのアル・サッドでもプレイしている。



Kim KALLSTROM
キム・シェルストレーム

Germany
FC Bayern München

北欧スウェーデンの期待の新鋭。その左足からは強烈なミドルシュートや、チャンスを演出する繊細なパスが繰り出される。強いフィジカルを生かした高いキープ力も持ち合わせ、センターハーフのみならず左サイドなどでもプレイ可能なユーティリティ性も魅力。スウェーデン時代には中盤の選手ながら得点王を獲得したこともある。現在、欧州ビッグクラブが注目している逸材だ。

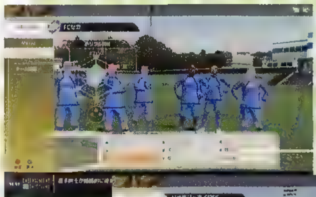


「練習」でチームを強化する

試合前のマネージメント画面では、一回だけ練習することができる。練習するには「グラウンド」から練習を選択。この練習によって選手やチームの能力が上がり、よりチームとして強くなる。

練習を始める前に、フォーメーションと戦術を決める必要がある。次に練習のテーマを決める。選べるテーマは9種類(右の表を参照)。この9種類以外にも、選手のモチベーションを回復する「休養」や、連勝や連敗時に登場する「特殊な練習メニュー」もある。攻撃的なチームにするのか、華麗なパスワークで相手を翻弄するのか? 目指すチームスタイルに応じて練習メニューを決めていこう。

またこの練習は、「終わりの指示を出さない限り練習し続ける」という特徴がある。いつまでも終わらせずに、練習時間が長過ぎてしまうと「オーバーワーク」になり、試合に悪影響を及ぼしてしまうのだ。練習を終わらせるには、シュートボタンを押せばOK。練習中は選手の体力を注視して、無くなりそうになったら練習を終わらせよう。



チームや個人の力をアップする「練習」。練習メニューを決めたことで安心してほったらかしにしておくと……。



練習を止めずにいると「オーバーワーク」になり、モチベーションが下がってしまうことがある。

練習テーマ	内容
シュート	攻撃力をアップし、得点のチャンスを作り出せるようになる
ディフェンス	守備力をアップさせ、ゴールをしっかり守れるようになる
パス	支配力をアップし、パスをつないでゲームを組み立てられるようになる
プレス	奪取力をアップし、プレスをかけてボールを奪えるようになる
速攻	スピードを上昇させ、速い攻撃と、素早い攻守の切り替えが可能になる
競り合い	パワーを上昇させ、空中戦や激しいパワープレーが可能になる
組織プレイ	連携力がアップし、選手が組織的に動くようになる
個人プレイ	個人能力がアップし、選手ごとの特性が生かされるようになる
紅白戦	特殊能力がアップし、総合的にチーム力が上昇する



Daniel VAN BUYTEN
ダニエル・バン・ブイテン

Germany
FC Bayern München

日韓W杯では、ベルギー代表として日本とも対戦をしている選手。196cmの長身から放たれるヘディングは威力があり、2002-2003シーズンのマルセイユ在籍時には4試合連続を含む8ゴールをたたき出し、DFながら高い攻撃力を発揮した。高さには絶対の自信を持つが、スピードに対しての対応力は低く、背の低いクイックネスを得意とする選手を苦手としている。



Piotr TROCHOWSKI
ピオトル・トロホウスキ

Germany
Hamburger SV

ポーランド出身で、その後ドイツ・ハンブルグへ移住。バイエルン・ミュンヘンのユースで実力を磨き、チームメイトのシュバインシュタイガーやラームらとU-18、9と活躍し将来を嘱望された。しかしユースの仲間がトップチームへ昇格するも、選手層の厚いバイエルンではレギュラーをつかめず移籍。その後故郷ハンブルグでの活躍が認められドイツフル代表へと召集される。

Jaap STAM
ヤープ・スタム

Holland
Ajax Amsterdam

オランダの最終ラインを支え続けた鉄人。各クラブでは質の高いプレイでチームの勝利に貢献。UEFA最優秀DFを98-99、99-00の2年にわたり獲得している。最終シーズン間際でもそのプレイに衰えは感じさせず、一線級の力を見せ付けた。2007年、体力の衰えを理由に現役を引退。ラツィオ時代(当時はサイドバック)の『01-02』からすべてのバージョンでカード化。



Angelos CHARISTEAS
アンゲロス・ハリステアス

Holland
Feyenoord

ギリシャの巨人。クラブチームではさしたる結果を出せていなかったが、母国のEURO2004優勝の立役者となった。決勝では開催国ポルトガルを沈めるヘディングシュートを決めている。前線に根付くようなカ強いポストプレイが得意な半面、単身での局面の打開が苦手で、フォローの選手が周りに居ないと孤立してしまうことも。『05-06』ではアヤックス時代でカード化。



準備を整えたら「試合」に臨む

練習やコミュニケーションなど、マネージメントを済ませたら、いざ試合へ。試合中、監督であるプレイヤーがとるべき行動は、各種のボタン操作とキープレイヤー（キープレイヤーについてはP057参照）の決定。ボタンはサテライトの左側に設置された戦術指示ボタンと右側に設置されたシュート、キーパーボタンがある。それぞれをタイミング良く押すことで、チームを勝利に導いていこう。

また、監督にはこれらボタン操作以外にも選手を交代するという重要な仕事がある。試合中に交代できる選手数は三人。スタミナが切れてしまった選手や、ケガを負った選手はピッチに残しておくと不利になってしまう。選手の状況を常にチェックしていることも、監督の大事な務めだ。

画面の見方



チームパラメーター
チームマネージメントの練習や試合などによって成長した、チームのパラメーターを表示している。パラメーターの上に表示されているのが、チームの特徴を表した「チームスタイル」。

指示している戦術
戦術ボタンと連動していて、監督（プレイヤー）が、チームに指示している戦術を表している。

フォーメーションレーダー
現在のチームのフォーメーションを表している。相手チームのフォーメーションも表示されていて、それは半透明になっている。

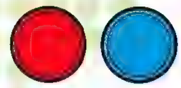
チームスピリット
試合中の展開や状況によって変化する「チームの志気」をグラフ化したもの。選手の闘志や集中力を表している。

ボタン操作



戦術ボタン
これらのボタンを押すことで、チームに攻め方（プレスは守り）を指示する。どういった攻め方をしたいかによって、押すボタンを変えていこう。ちなみに複数のボタンを同時に押すことが可能。

シュートボタン&キーパーボタン



自分のチームの選手がボールを持っているとき（または至近距離にボールがある場合）にシュートボタンを押すとシュートを打つ。キーパーボタンは、押している間中、キーパーがボールに向かっていく。また、シュートをキャンセルする効果もある。



GOMES
ゴメス

Holland
PSV Eindhoven

ブラジルでジーダの後継者を目される、ゴールの番人。その驚異的な反応で神懸り的なセーブを連発、ことごとくシュートを枠外へとはじき出し相手選手の攻撃意欲を減退させる。その能力と容姿から相まってタコ男と称されることも。PSVのリーグ連覇を支える絶対的存在。『04-05』、『05-06』以来3度目の登場にともない、初のスペシャルカード化となる。



Yoann GOURCUFF
ヨアン・グルキュフ

Italy
A.C. Milan

ジダンらの黄金世代の次世代を担うMFで、リベリー、ナスリらと並ぶフランスのヌーベルバーグの一人。自身もジダン2世と称され、年齢に似合わず広い視野と落ち着き払ったプレー振りを披露、ミランのトップチームでプレイし注目される。高い攻撃センスによりフランスで期待されるファンタジスタ。元プロサッカー選手であり、現在は指導者の父親に育成されたサラブレット。

David PIZARRO
ダビド・ピサロ

Italy
AS Roma

名将スパレッティが全幅の信頼を置く、南米チリが誇る生粋の司令塔。インテルからローマへ移籍してすぐにチームにフィットし、その巧みなパスでチームをコントロールし勝利を呼び込む。また高いキープ力、機動力も持ち併せており、相手チームにしてみれば厄介この上ない存在だ。ウディネーゼ時代の『01-02』からすべてのバージョンで登場している。



Fabio GROSSO
ファビオ・グロッソ

Italy
F.C. Internazionale

長身の左サイドバック。ドイツW杯の活躍で、一気にスターダムへとのし上がる。守備力に若干の不安が残るものの、それを補って余りあるほどのスタミナと高い攻撃力を有する。さらに左足からの高精度のクロスは一級品と評判。2007年、アビダルのバルセロナ移籍にともない、その後釜としてリヨンに移籍、献身的なプレイでチームのリーグ優勝に尽力した。



「キープレイヤー」を使って試合を有利に進めよう

本作から新たに追加されたのがこの「キープレイヤーシステム」だ。チーム戦術の「軸となる選手」を決めることで、試合を有利に進めることができる。キープレイヤーの指名の仕方は、選手カードをこすった後にキープレイヤーボタンを押せばOK。もう一度同じ操作をすると解除する。同じフォーメーションでも指定したキープレイヤーと指示している戦術によって、チームスタイルが変化するぞ。

このキープレイヤーは、試合中何回でも指名することができる。ボールを持ったときは攻撃の選手を、ボールを奪われたら守備の選手を指名するのがセオリーと思われるが、それ以外の使い方もあるようだ。だれをメインに据えてどんな攻め方をしたいかによって、戦術と併せてキープレイヤーを設定していこう。







上の図の左端は、パトリック・クライファート(PSVアイントホーフェン)を、真ん中はディアラ(レアル・マドリー)をキープレイヤーにした場合の例。ほかにもルート・ファン・ニステルローイ(EC04-05・マンチェスター・ユナイテッド)の「ペナルティーエリア支配」、パオロ・マルディーニ(EC04-05・A.C.ミラン)の「フォア ザ チーム」といったチームスタイルが発見された。自分のチームに合ったチームスタイルの発見が熱くなりそうだ。



MANICHE
マニシェ

Spain
Atlético de Madrid

ポルトガルのダイナモ。その無尽蔵のスタミナでチームの危険の芽を片っ端から摘み取る。また守備のみならず攻撃でもチームに厚みを加え、ミドルシュートからゴールを狙うこともあり、その右足から放たれるシュートはさながら弾丸のような威力を持つ。希代の名将モウリーニョに才能を見出された選手の一人で、現在はインテルへ移籍している。



Javier SAVIOLA
ハビエル・サビオラ

Spain
FCBarcelona

その能力に疑いは無いのだが、チャンスに恵まれない非運のストライカー。スピードとテクニックでいくつものゴールを落としいれる。また身長こそ低いものの、その巧みなポジショニングからヘディングでも多くゴールをゲットする万能型のFW。かつてアイマールやオルテガらとアルゼンチン中のクラブを震い上がらせた才能は、再び輝きを放つことができるのか。

SERGIO RAMOS
セルヒオ・ラモス

Spain
Real Madrid CF

セビージャから銀河系軍団へと移籍してきた若者はいつしか世界最高峰のサイドバックへと成長した。対人での絶対的な強さに加え、果敢な攻め上がりから強烈なミドルを放つなどサイドバックとして高い能力を持っていながら、CBとしても十二分に能力を発揮する。近年、戦術上サイドバックの重要性が説かれる中、登録されればチームのクオリティは格段に増すだろう。



JOAQUÍN Sanchez
ホアキン・サンチェス

Spain
Valencia CF

猫背気味のドリブルから、独特のリズムと巧みなフェイントで相手選手を置き去りにするライン際のショーマン。バレンシアへの移籍当初こそ、新しいチーム、新しい戦術に戸惑いを見せたが、リーグ戦後半にはチームMVP級の活躍を見せチームをCL圏内に浮上させた。バレンシアで定位置が若干下がり目になったため、ディフェンスの能力がわずかだが上昇している。



DERBY OWNERS CLUB™ 2008 feel the rush

ディープ殿堂入り おめでとう!!

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush

■メーカー：セガ
■ジャンル：対戦型競走馬育成SLG
■操作方法：3ボタン＋方向ボタン
■発売日：2008年3月稼働（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH BLUE

公式ホームページ http://doc.sega.jp

Text：マンモス丸谷

バージョンアップ情報

全国稼動から約3カ月が経過し、『DOC』は新たなステージへステップアップ！ 近日予定のVer1.1を皮切りに行なわれる計2回のバージョンアップによって、『DOC』はより遊びやすく、奥深く進化する。その概要をひと足先に誌面でお伝えしよう。夏に訪れるであろう変革の波に乗り遅れるな！

初のバージョンアップ Ver1.1情報

バージョンアップ予定時期 近日予定

新規要素01 近親交配が可能に

親馬が同じ種牡馬、繁殖牝馬どうしでも仔馬を作ることが可能になり、愛馬作成の自由度がアップ。



事実上親馬の選択に制限がなくなった。代重ねをスピーディーに行なえるようになったのも利点。

新規要素02 バランス調整

愛馬の成長システム、レースに若干の調整が加えられる。現バージョンより愛馬の特性に合わせた調教、レースでの走らせかたが必要になりそうだ。

レース中、メインモニターに途中までのタイムが表示されるなど、細かい変更点も存在する。

大幅バージョンアップ Ver2.0情報

バージョンアップ予定時期 今夏予定

新規要素01 ワールドレース導入

かねてから予定されていたネットワーク対戦がついに実装。大会は招待状をもらって登録→店舗予選→エリア大会→全国という流れで進行。決勝はメインモニターでオンエアされる。



ワールドレース出走の条件を満たすと招待状が届く。ターミナルで作戦を指示して愛馬を送り出そう。

新規要素02 新規仕様が大量追加

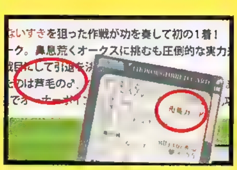
ネットワーク対戦「ワールドレース」だけでなく、そのほかにもさまざまな新規要素が追加予定！ 続報を期待せよ！

罰ゲーム 愛馬の食べものを知ろう



前回までのうま部

ほかのコーナーの誤植ならまだしも（ってオイこら）、ほかならぬ愛馬情報を表記ミスするという大失態をした丸谷に罰ゲームを決行。



↑**証拠品**（本誌No.95の56ページと問題の馬カード）



愛馬の成長のため エサを知ろう

愛馬へどんなエサを食べさせるかは、調教の成否と同様に成長を大きく左右する重要な選択といえる。そこで本作に登場する全てのエサの出現条件をここに公開！　良いエサが出やすい状況を作り出し、愛馬の能力を引き出してやろう。



エサリスト

	エサの名前	ス	コ	馬	競	粘	瞬	その他
	ニンジン	△						
	大きなニンジン	△				△		
	新鮮ニンジン	○				△		
	朝鮮ニンジン	△	△	△	△	△	△	
	ビッグ朝鮮ニンジン	○	○	○	○	○	○	
飼い葉系	飼い葉		△					
飼い葉系	ガーリック入り飼い葉		○					
飼い葉系	米油入り飼い葉		△			△		
3・4種目	スイカ			△				
3・4種目	ビッグスイカ			○				
3・4種目	大根				△			
3・4種目	ビッグ大根				○			
3・4種目	キャベツ					△		
3・4種目	ビッグキャベツ					○		
3・4種目	リンゴ						△	
3・4種目	ビッグリンゴ						○	
3・4種目	青リンゴ		△			△		
3・4種目	ビッグ青リンゴ		○			△		
3・4種目	大豆		△		△			
3・4種目	ビッグ大豆		△		△			
3・4種目	カブ		△	△				
3・4種目	大きなカブ		△	○				
3・4種目	イチゴ	△					△	
3・4種目	ビッグイチゴ	△					△	
3・4種目	トウモロコシ			△			△	
3・4種目	チーズ	△				△		
3・4種目	カマンベールチーズ			△	△			
3・4種目	ブルーチーズ			○	○			
3・4種目	パイナップル			△		△		
3・4種目	ビッグパイナップル			△		△		
3・4種目	プリン	△		△		△		
3・4種目	ビッグプリン	○		◎		○		
3・4種目	キノコ	△		△		△		
3・4種目	ビッグキノコ	△		△		△		
3・4種目	?なキノコ			◎				
3・4種目	ビッグ?キノコ	○		○	○			
3・4種目	白いキノコ		○					
3・4種目	生中							●
3・4種目	黒生中							●
3・4種目	にぼし	△	△	△	△	△	△	
3・4種目	ビッグにぼし	△	△	△	△	△	△	
3・4種目	まむし団子	△	△	△	△	△	△	
3・4種目	スーパーまむし団子	△	△	○	△	△	△	
3・4種目	角砂糖			◎	○		○	
3・4種目	野菜サラダ	△				△	○	
3・4種目	バナナ				△	△	△	●
3・4種目	ビッグバナナ	△	△	△	△	△	△	●

※パラメーター略/ス:スタート　コ:コーナー
馬:馬群突破　競:競り合い　粘:粘り強さ　瞬:瞬発力

出現条件 四つの大前提

01 エサは、必ず4種類でる。
02 4種類のうち、一つ目は、必ずニンジン系のいずれかが出る。
03 二つ目は、必ず飼い葉系のいずれかが出る。
04 三、四つ目は、いろいろな条件によって変わる。

ニンジン系の出現条件



初プレイ
⇒ 調教が成功以下 ⇒ ニンジン
⇒ 調教が大成功以上 ⇒ 大きなニンジン

コンティニュー後
※「馬を替えて登録」は該当しない。
⇒ 前走GⅢ、GⅡで勝利 ⇒ 新鮮ニンジン
⇒ 前走GⅠで3着以内 ⇒ 朝鮮ニンジン
⇒ 前走GⅠで勝利（GⅠ3勝目のみ） ⇒ ビッグ朝鮮ニンジン

飼い葉系の出現条件



初プレイ
⇒ 調教が成功以下 ⇒ 飼い葉
⇒ 調教が大成功以上 ⇒ 米油入り飼い葉

コンティニュー後
※「馬を替えて登録」は該当しない。
⇒ 前走オープンに勝利 ⇒ ガーリック入り飼い葉

3、4つ目の出現条件



初プレイ
⇒ 調教が成功以下 ⇒ リンゴ と キャベツ
⇒ 調教が大成功以上 ⇒ ビッグリンゴ と ビッグキャベツ

コンティニュー後
※「馬を替えて登録」は該当しない。
⇒ 単走調教で成功以下 ⇒ 次からランダム ⇒ カブ、カマンベールチーズ、キノコ、トウモロコシ、青リンゴ、イチゴ、キャベツ、スイカ、パイナップル、大豆、大根
⇒ 単走調教で大成功以上 ⇒ 次からランダム ⇒ ビッグキノコ、ビッグ青リンゴ、チーズ、ビッグイチゴ、ビッグスイカ、ビッグ大根
⇒ 単走調教で完璧 ⇒ 角砂糖
⇒ 併せ調教で成功以下 ⇒ 次からランダム ⇒ カブ、カマンベールチーズ、キノコ、トウモロコシ、青リンゴ、イチゴ、キャベツ、スイカ、パイナップル、大豆、リンゴ、大根
⇒ 併せ調教で大成功以上 ⇒ 次からランダム ⇒ 白いキノコ、大きなカブ、チーズ、ビッグリンゴ、ビッグキャベツ、ビッグパイナップル
⇒ 併せ調教で完璧 ⇒ 野菜サラダ
⇒ プール調教で成功以下 ⇒ 次からランダム ⇒ カブ、カマンベールチーズ、青リンゴ、イチゴ、キャベツ、スイカ、パイナップル、リンゴ、大根
⇒ プール調教で大成功以上 ⇒ 次からランダム ⇒ ?なキノコ、ブルーチーズ、チーズ、ビッグ大豆
⇒ プール調教で完璧（6戦目以降） ⇒ ビッグ?キノコ
⇒ 森林馬道 ⇒ 次からランダム ⇒ イチゴ、カブ、カマンベールチーズ、キャベツ、スイカ、トウモロコシ、パイナップル、大豆、リンゴ、大根
⇒ 前走GⅠ後に森林馬道で休息 ⇒ ビッグプリン
⇒ 前走GⅠ後に調教サボリ ⇒ プリン
⇒ GⅠ予想で2、3着を当てる ⇒ バナナ
⇒ GⅠ予想で1着を当てる ⇒ ビッグバナナ
⇒ 前走GⅢで勝利 ⇒ にぼし
⇒ 前走GⅡで勝利 ⇒ ビッグにぼし
⇒ 前走GⅠで勝利（GⅠ初勝利のみ） ⇒ まむし団子
⇒ 前走GⅠで勝利（GⅠ2勝目のみ） ⇒ スーパーまむし団子
⇒ 15戦以内に、3冠のいずれかに勝利している状態で16戦目に臨む ⇒ 生中
⇒ 15戦以内に、3冠をすべて勝利している状態で16戦目に臨む ⇒ 黒生中

下の条件ほど優先されます

※三冠：皐月賞、日本ダービー、菊花賞の総称



目指せエサの王様「黒生中」!!





なんとかすべてのエサを完食した丸谷。ちゃんと本日のエサ代は原稿料から差し引かれるという、本人にとってそっちの方が罰ゲームじゃないのかというオチでした。
本日のエサ代：3,412円

レース巧者になろう

複雑な操作を必要とせず、だれでも手軽に遊べるのが DOC シリーズの魅力だが、細かいテクニック、レースを有利に運ぶための知識があれば、より勝利に近づくことができる。そこでスタート時のテクニック、脚質別のレース展開、最終直線選びの指針などを解説。レースの状況に合わせて最適な選択ができるジョッキーとなり、プレイヤーの力で愛馬を"勝たせて"やれるまでに成長しよう。

Step1:ロケットスタート

レーススタート時にボタンを連打すると発生。追い、ムチどちらのボタンを連打するかで効果が変化する。

追い

条　　件：スタート、瞬発力がある馬　全脚質共通
メリット：体力の消費を抑えたロケットスタートが可能。ムチによるスタートとの差分をムチ有効範囲の使用に回すことでより展開が有利に。

ムチ

条　　件：スタートや瞬発力が無い差し・追込馬
メリット：先行馬群への取り付き時間を短縮する事が可能。『ムチ』スタートによるゲージ消費のデメリットは道中の馬群（差し）や馬群直後（追込）でリカバー。

※短距離のレースでは体力を回復できる期間が短いため、全ての条件下で『追い』によるスタートの方が有効となります。

Step2:脚質ごとの走り方

脚質ごとの特質を引き出しやすい走り方の一例、伸ばしておくと役立つであろうパラメーターを紹介。

逃げ

推奨パラ:スタート、コーナー、粘り強さ、瞬発力

スタート／コーナー／馬群突破／競り合い／粘り強さ／瞬発力

ムチの有効範囲でなるべく後方に差をつけられるようにムチボタンを使ってダッシュ。有効範囲を過ぎたら馬なりの走りに移る（前後に馬がいないと体力が回復しやすい）。中～長距離レースで先頭に立った場合は、ペースを上げすぎないように抑えボタンを活用しよう。最終直線に入ったら再度加速。

先行

推奨パラ:スタート、コーナー、粘り強さ、瞬発力

スタート／コーナー／馬群突破／競り合い／粘り強さ／瞬発力

追いボタンでスタート後は馬なりで流し、ムチ有効範囲に入ったら加速。逃げ馬の後方に張り付いてプレッシャーをかけるのが理想だ。最終直線までは前方、後続との距離を見つつ体力回復に努め、最後の山場にそなえる。差し、逃げ馬ほど加速に優れてはいないので、若干早めに仕掛けるのが定石か？

差し

推奨パラ:主にコーナー、馬群突破、粘り強さor競り合い

スタート／コーナー／馬群突破／競り合い／粘り強さ／瞬発力

序盤は後方の馬群に陣取れるよう位置を調整（馬群の中にいると体力が回復しやすい）。ムチ有効範囲に到達後は距離が短ければ積極的に、中～長距離なら前方との差を見てムチボタンをたたく。仕掛けが遅すぎると逃げ、先行馬に、早すぎても追い込み馬にかわされる危険があるので、状況の見極めが重要だ。

追い込み

推奨パラ:ほかの脚質が必要とするスタートの能力を残る5つのパラメーターに配分する

スタート／コーナー／馬群突破／競り合い／粘り強さ／瞬発力

ムチ有効範囲までは馬群の後ろを走って体力回復を図るか、前方に空間を取って末脚の力を向上させる。ムチ有効範囲に入ったら一気に加速してゴールへ。レース展開（短距離や先頭と大きく離れている際）によってはムチゲージが余らないよう、有効範囲の外から加速させていく必要もある。

※各パラメータ値はあくまで分かりやすくするため、目標のパラメータをMAXに表示しています。ほかのパラメータの育成状況により脚質は変化しますので、ご注意ください。

Step3:最終直線選択

基本的に馬場が荒れているほど加速力が低下。ほかの馬がどのルートを取るかを考えてどこを走るかを選ぼう。

馬場を見る

馬場状態	選択	効果
～やや荒れ	内選択	ダートの良適正が高いほど荒れ馬場の克服が可能（競り合い効果との相乗効果で減速デメリットを相殺）
～荒れ	中選択	上記条件と距離ロスの関係のトレードオフ（荒れ馬場最内は速度の落ち方が顕著）
大荒れ	外選択	コース内側の加速力低下はコーナー外を走る距離ロスを大きく上回る（ダート適正や競り合い効果だけでは克服できないほど落差が顕著）

展開を読む

選択	効果
内選択	経済コースのため馬群が集中、競り合い効果を得易くこの能力を上げた馬の伸びが飛躍的に向上
中選択	馬群の集中により前が詰まる危険性の回避と内側を走るライバルとの競り合い効果の両立　※距離ロス分は上記2点で相殺
外選択	競り合い効果発生の回避　（MAXまで鍛えた競り合いの効果は強力に利く為、相手馬にあえてこの効果を利用させないことを考慮してコースを選択）※距離ロスは自馬の粘り強さと相手馬の競り合い能力無効化で相殺

勝者のご褒美 ウイニングイベント

愛馬がレースで好成績を収めると動物、花、乗り物などなにかしらが増えていき、どんどん厩舎がにぎやかになっていく。愛馬の成績によっては厩舎というよりはムツ゛ロウ王国のような様相になることも!? ＧⅠ制覇後に送られてくる乗り物も勝利を重ねていくと、とんでもないスケールに進化。日本競馬のメジャータイトルを制覇しつくして、大物オーナーの気分を味わおう。

動物がやってきた

３着以内に入ると増える。何が来るかは、馬によって違う。

動物の種類
ネコ
おしゃれなネコ
イヌ
おおきなイヌ
ヒヨコ
ニワトリ
アヒル

記念の花壇が届く

何度か勝利すると、記念に植えられる。もっと勝利すると、花が咲く。どの色の花が植えられるかは、馬によって違う。

花の色の種類
黄色
紫色
赤色
青色
白色

ファンから花束が送られてきた

重賞（ＧⅠ～ＧⅢ）に何度か勝利すると、ファンから花が贈られてくる。もっと勝利すると、もっと贈られてくる。

花の色の種類
黄色
紫色
赤色
青色
白色

乗り物贈与

ＧⅠに勝利すると、記念に増える。勝利したタイトル数によって、豪華になっていく。4冠以降もさまざまなイベントが発生します。

タイトル数と出現する乗り物	
1冠	軽自動車
2冠	セダン
3冠	セダン＋軽自動車
4冠	スポーツカー



うま部 ***** SINCE1999 *****

祝小冊子大反響感謝号

緊急座談会

強い馬とは？

座談会メンバー
しもでん　うま部のドン。愛馬の名前に偏りあり
がもう　うま部会計。追い込み馬担当
川中　アルカディアモバイルから連行。逃げ馬担当
マンモス　うま部末席。ネタ担当。

しもでん　「強い馬の定義ってなによ？　というテーマを語れ」とずいぶん適当に集められたわけだが。

がもう　実際の競馬だと三冠（皐月、ダービー、菊花賞）や天皇賞、有馬記念を取れる馬、っていうのが一般的なイメージですよね。

マンモス　ただ格の高いＧⅠってほとんどが2000m以上じゃないすか。DOCで育ってない（代重ねしていない）馬で勝つのは無理ゲーな感じが。

川中　オープンを含めると短距離のレースが多いような気がしますし、まずはコツコツと……。

がもう　最初から1頭で全レースをフォローするのは厳しいですよね。

しもでん　理想としては得意な距離が違う馬を複数、あとはダートに特化した馬を用意したい。

川中　牡、牝両方がいるのも重要ですよね。

マンモス　ただ適性距離を見抜くのが……。

しもでん　調教前のコメントや、走らせたレースの馬場、着順なんかをメモっておくと判断しやすい。ついでに食べさせたエサも書いておけばハートの管理も楽になる。

川中　エサの質問を間違えると痛いですからね。

しもでん　まあ食わせてないエサで3択ってことも多いけどな。

マンモス　エサといえば巷では親馬になったときの能力に影響すると噂されていますが。

しもでん　“特殊な力”っていうあれ？

がもう　確かに“その他”が上がる（59ページの表参照）エサはあからさまに怪しい（笑）。

しもでん　とりあえずいろいろなエサを食わせたほうがいいのは確実っぽい。質問の対策にもなるし。

マンモス　出にくいエサを食べさせたからといってパラメーターが劇的に伸びるわけじゃないし、何かありそう。

がもう　あとはレース運びも大事だよね。

マンモス　脚質によって体力の回復する条件が違う（60ページを参照）とは思わんかったですよ。

しもでん　ムチの有効範囲でボタンをたたいておけば大きな失敗はしない。でも、より高いレベルで勝つには先頭、後方との距離を見てムチの有効範囲外で仕掛ける必要もある。

がもう　あと、特に先行、差し馬は見極めが重要。

川中　逆に逃げや追い込みは周りに左右されにくいので初心者向きかもしれませんね。

マンモス　過去のシリーズみたいに圧倒的に強い脚質は無いので、そこは馬の特性に合わせて育成し、調教、レース中のテクニックで差をつけろ、あとエサはいろいろ食わせるって感じですか。

しもでん　うむ。

まとめ
- 最初は万能馬より何かに特化した馬で勝負
- 観察メモをつけて、愛馬の特性を見抜く！
- レアなエサは積極的に食べさせる

DOC都市伝説

ルポライター:丸谷



今月から唐突に始まったこのコーナー。全国の『DOC』プレイヤーがまことしやかに囁きあっている噂、ジンクスを取り上げていく企画です。もちろんセガ非公式なので真偽のほどはぶっちゃけ不明。ただし読者からの投稿がまとまった量になったらセガの人に答えてもらえるかも。本誌ハガキにてタレコミ待っています。ただしあぶりだしや血文字のダイイングメッセージは勘弁な。

ケース01

セガワード入り馬、最強説

愛馬の名前にセガにまつわる単語を入れると、とくにセガ直営店舗のゲームセンターで勝ちやすくなるという噂。現在この説の裏づけを取るため「ゴールデンアックス」、「タントアール」、「オパオパ」、「タカアラシ」などの馬を走らせているが、成績は今一つ。気のせい説が有力か⁉

ケース02

特殊柄の噂

代重ね（まれに初代でも）していくうちに、ある日突然誕生する特殊柄の馬。1頭目は神頼みな面が大きいが、2頭目以降は特殊柄の親馬カードに頼ると、いい結果が出やすいかも。ただ初代『DOC』から1頭も特殊馬が生まれたことが無いという編集者もいるので、欲しい欲しいと願いすぎるのは禁物？

信じる信じないはあなたしだいです。

サラブレ交流戦情報

序盤はうま部はがもう、マンモス丸谷、川中が出走。サラブレチームは藤田、こんどーの2名のみでの勝負に。うま部がもうが仕掛けた集合時間を適当に伝えて先にセガ入りする逆姫流島作戦が功を奏し、序盤戦で大きなリードを獲得。しかしがもうが校了中のトラブルで離脱、サラブレチームに猫又オーナーが参戦したところで流れが変わる。こんどーオーナーにもエンジンがかかりサラブレチームが猛追。しかし川中の愛馬ミックミクが逃げ馬ながら菊花賞など長距離レースを独占。うま部が僅差でリベンジを達成！

条件：オープン、重賞を問わず1位を取ったオーナーがいる側に1勝を与えるシンプルなルール。べ別に集計がめんどうなわけじゃないんだからね！

うま部 18勝16敗

今回は距離、馬場を問わず逃げ馬が大活躍……というか両チームとも逃げ、先行馬への対策がほとんどできていないことが発覚。エンターブレイン所属の差し、追い込み派の皆さんは大モニターを見てペース配分しましょう。

再戦決定

前回の雪辱を果たして盛り上がるうま部だったが、サラブレチームの藤田オーナーが「あれ、今日って勝負だったんですか？」としてやったりの発言。うま部がもうはサラブレチームに勝負と伝えずに油断させ、勝ったときだけ誌面に載せるつもりだったのだ！（せこすぎる）というわけで真の決着は次回へ持ち越し！　（つづく）

7.11激闘再び

あくまで予定ね。

特殊メンコ紹介!!

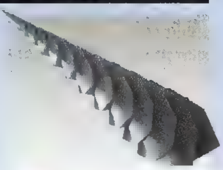
競馬の神に愛されし馬が獲得できる"三冠"。本作で達成するとレアなメンコが与えられる。ただし他のメンコをつけると外れてしまう。ほかの馬に取られるかもしれないので絶対外すなよ！　絶対だぞ!!

クラシック三冠

皐月賞
(Jpn1／中山・芝・2000)

日本ダービー
(Jpn1／東京・芝・2400)

菊花賞
(Jpn1／京都・芝・3000)



一角獣メンコ

牝馬三冠

桜花賞
(Jpn1／阪神・芝・1600)

オークス
(Jpn1／東京・芝・2400)

秋華賞
(Jpn1／京都・芝・2000)

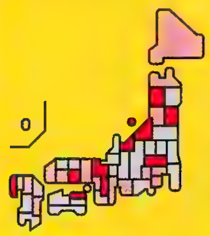


ウサギの耳型メンコ

ご当地メンコの旅

第3回(10種紹介)

25／47



過半数を紹介して折り返しを迎えた本コーナー。今回もハデめなメンコが多くていい感じ。

No.16
秋田県(なまはげ)



「ナゴゴハイネーガ」で有名なコワモテ妖怪をフィーチャー。

No.17
宮城県(伊達政宗)



正宗おなじみの兜をメンコ化。さすがに隻眼にはならない。

No.18
埼玉県(こいのぼり)



埼玉県加須市の名物。巨大な手描きこいのぼりなどが有名。

No.19
新潟県(稲穂)



日本の米どころ新潟。描かれている稲穂はコシヒカリ?

No.20
富山県(チューリップ)



富山は日本一の球根栽培数を誇る"チューリップ王国"。

No.21
京都府(西陣)



京都発の伝統織物。高級感漂うメンコが愛馬を引き立てる。

No.22
奈良県(大仏)



東大寺の国宝をメンコ化。正式名称は盧舎那(るしゃな)仏坐像。

No.23
岡山県(桃)



白桃の名産地であり桃太郎の舞台。桃太郎侍は関係ない。

No.24
徳島県(鳴門)



食べものでも忍者でもなく、自然現象で起こるほうの鳴門ね。

No.25
長崎県(ステンド)

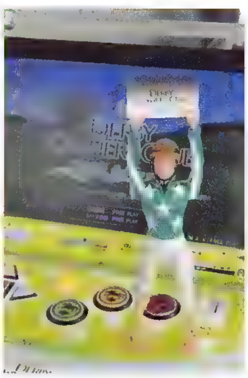


教会のガラスなどで有名な装飾。非常にハイカラ。

続 岡部フィギュアで遊んでみた!!



ナンバーワン競馬雑誌『サラブレ』で連載されていた人気コーナーを強奪……ではなく電撃復活させることで始まった本企画。今月もセガ本社に潜入。プライベートショーの準備で忙しそうなセガの人たちを尻目に遊んできました。ちなみに緑の勝負服なのが岡部元騎手(2943勝)、ピンクなのが南井元騎手(1527勝)。



オーナーカードをゲットしてご満悦の岡部さん。ラウンドガールを意識したポーズ(内股ぎみ)を激写。



いざ『DOC』をプレイ！　と思いきや二人とも小銭を持っていませんでした！(完)。



レースで失敗の図?　ではなくカポエラの練習中です。その成果は『VF8』ぐらいでお披露目される予定は未定。

うま豆知識 File.04

脚元の白い斑はしるし

[illegible]

白	半白	小白	微白	長白	長半白	細長白
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	蹄の部分は白のように肢の全周におよんでいるか、蹄より上にある[illegible]	蹄冠部、蹄より上の部分にある白斑の両方が[illegible]



ウマブログ

仔育て日記2008 第4回

お、となりに4コマ漫画が　編

親:マンモス丸谷

2008/05/○
拡大経営の誤算



フェブラリーステークス（ダートのＧⅠ）を制するものの、ハンデの影響か芝レースではオープン、重賞を問わず掲示板に載るのがやっとなマンモスアマゾン。ダート以外のレースを消化させるために、マンモスとは別の流れの愛馬を投入することに。ガチャピン、ズンズンキョウといった馬が結果を残すが、どちらもダートが得意な子であることが判明。マンモス一家の血は入っていないのになぜ……orz。唯一芝を走れるマクハリノアヒルの出走数が激増。マンモスアマゾンより先に引退することに。

2008/05/△
大台突破！　でも……!?

ダートレースで優勝しまくっていると（注：ハンデの大きいオープンはよく落とした）獲得賞金が10億円目前に。ダートのＧⅠで有終の美を飾ろうと思ったら、間違えて出走したマイルCS1着でＧⅠ2冠＆10億を達成！　本命のジャパンカップダートを逃したところで引退。10億＆二ケタ勝利だし今度こそパラが激変……せず先代と同じ△○○○○○。35戦も走った影響か!?

2008/05/◎
弾切れです



6代目マンモスカッターが始動。1戦目から掲示板入りと幸先よいスタート。芝でもダートでもつねに5着以内の結果を残すが1着は取れず。結局10戦目を過ぎてからの初勝利。世間の進化するスピードについていけてない!?　さっそくリベンジといきたいところだが、今月はここまで。

オーナーのリアルマネーが貯まるまでお待ちください。

今月の教訓?　距離、馬場の適性を見抜いて出走させるレースを絞る（ただしレース飛ばしは禁止！）、あとリアルマネーは大事だよ。

パンダとうま（仮）

湯川真

第1走
そんな御無代な!?



オーナー様のラウンジ
OWNER'S LOUNGE

[お相手]ある編集うま部員

ショウホクテイオー オーナー（神奈川県）
おかげさまで妻との関係も愛馬の成長も順調です。あと妻に子供が宿ったみたいです。

部員　おお!!　おめでとうございます!!　末長くお幸せに!!
王者（女王）の風格を持つお子様が生まれることを期待しております!!

ゲーハー オーナー（高知県）
マキバオーだして。

部員　ゲーム中にということでしょうか?……大人の事情を察してください。

ラオウ オーナー（東京都）
弟が勝ちすぎて生意気です。

部員　おそらく立派な青毛馬（黒い毛色）のオーナー様でしょう。
弟さんは関係ありません、あなた自身が最後には一片の悔いも残らぬよう、頑張って愛馬を育ててください。

ちるちるみちる オーナー（愛知県）
うまのすけ特別顧問の事教えて。

部員　特別顧問のわりにはかなり動いてもらっているうまのすけ特別顧問ですが、本人いわく昔はブイブイいわせていたらしいです。ちなみにあのサングラスは「関係無いね」でおなじみの『あぶない刑事』柴田恭兵さんを意識しているという話です。「セクシーうまのすけ」を目指しているようですが若い子には分からないでしょう。よくセガの広報や他誌さんで出るサングラスの馬とは別馬です。

小冊子の影響か全くのご新規オーナー様がたくさん参られました。願わくば来月以降も。

仕事よりDOC

ミタケ オーナー（千葉県）

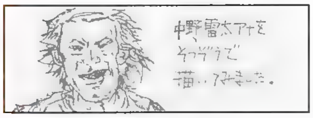
まず、しっかり働きましょう。多分その方がこのゲームをより楽しめると思います。お金の心配も無くなりますし。あと、ライター丸谷のリアルマネー不足はご利用が計画的で無かっただけです。皆さまも気をつけましょう。

ウサえもん オーナー（香川県）



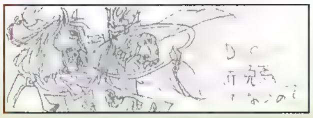
アフロ素敵ですよね。リーゼントも捨てがたいですが。次回バージョンアップでこれらの髪形も採用されることを祈りましょう。

メザシ太郎 オーナー（神奈川県）



中野アナのプロフィールを確認しましたが、ご本人はどちらかといえば優しい表情をしていました。想像似顔絵ですが、だれかに似ていると思ったらサッカー選手のフィーゴ選手に似ていますね。

関平 オーナー（群馬県）



セガに確認しましたが、現状その予定は無いそうです。

場外うま部　全国のオーナー様より「愛馬自慢」、「ダメっ仔披露」、「心に残ったレース展開」、「今月の一言」など何でも結構なのでイラストや文章で募集いたします。みなさまのうまを愛でる気持ちを巻末はがきの裏の自由欄に書いて送ってください。
また、一般のおはがきでも応募可能です。あて先はこちら→〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　アルカディア編集部「うま部」の係まで。おはがきお待ちしております。

筐体に刻め、魂のROCK!



ギタドラシリーズの最新作がいよいよ登場するぞ! 今回は稼働を目前に控えた両作品の新要素や変更点などを中心に紹介。新作に向けて、今から万全の準備を整えておこう!

GuitarFreaksV5 Rock to Infinity
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン+ピッキングレバー
■発売日：2008年6月予定
■使用基板：—

DrumManiaV5 Rock to Infinity
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド+フットペダル
■発売日：2008年6月予定
■使用基板：—

ギタドラ最新作"Rock to Infinity"稼働直前!

GuitarFreaks V5 Rock to Infinity

DrumMania V5 Rock to Infinity

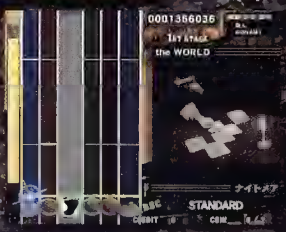
筐体から響き渡る迫力のサウンドの中でプレイできるのが、ギタドラシリーズの最大の魅力といってもいい。今作では、前作以上に迫力のあるサウンドが体感できるバラエティに富んだ楽曲たちが豊富に収録されているぞ。"Rock to Infinity"という名の通り、無限大のロックをキミの体全体で感じ取るのだ!!



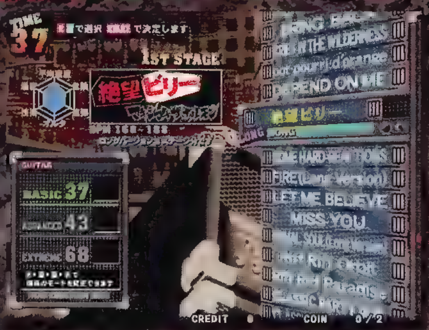
稼働開始直後に本作でプレイ可能なモードは「BEGINNER」、「STANDARD」、「BATTLE (COM)」の3種類。「BEGINNER」は初心者にうってつけのモードで、「STANDARD」は難易度変更で幅広いプレイが可能な通常のモード。「BATTLE (COM)」はCOMとの対戦モードで、腕試しができるぞ。



稼働直後にプレイできる三つのモード。初めてプレイする人は「BEGINNER」を選ぼう。難易度も簡単で、1曲目はゲームオーバーにならないぞ



アニメの主題歌としても使用されていたナイトメアの「the WORLD」。美しく激しいサウンドをキミの手で熱く弾き、そして熱くたたくのだ!



前作以上に力の入っている新曲群は、どの曲も聴き応えやり応え抜群だ! すべての新曲をプレイするのはモチロン、旧曲も名曲ばかりなので、飽きることも無く楽しめるぞ!

シリーズを重ねる毎にその収録曲も増加しているが、今作でも期待の新曲が数多く収録されている。もちろんさまざまなアーティストによるコナミオリジナル楽曲はいわずもがなの大量収録だが、版権曲についてもマキシマム ザ ホルモンの「絶望ビリー」やナイトメアの「the WORLD」をはじめ、聞いたことがある有名な楽曲も豊富に収録されており、収録楽曲は量・質共に超充実のラインナップになっているぞ。ギタドラプレイヤーの諸君は、稼働を心して待つべし!!

プレイ環境をカスタマイズせよ!

今作では「PLAY CONFIG」というシステムが新たに導入され、プレイ環境をカスタマイズすることが可能になった。ここでいろいろ設定することにより、より自分に合わせたプレイ環境を整えてゲームを楽しもう。

PLAY CONFIG



PLAY CONFIGは、エントリー時にのみ呼び出しが可能。『GuitarFreaksV5』ではGを押しながらスタートボタン、『DrumManiaV5』ではBASSを踏みながらスタートボタンを押すことで呼び出せる。ではPLAY CONFIGで設定できる項目を以下で紹介しよう。

稼働初期のPLAY CONFIGでは、「キャラクタの切り替え」、「称号の切り替え」、「名前の表示／非表示」、「ライバル情報開示設定」などが可能になっている。特に「ライバル情報開示設定」は、スキル対象曲やスキルを含めた自分のプレイ状況や腕前を周囲に公開することになるため、プレイヤー同士のコミュニケーション手段にもなるぞ。

ロケテストで発覚した新コマンド

ギタドラプレイヤーが注目している大きな要素の一つここではないだろうか。今作では、『GuitarFreaksV5』にAUTO PICKとAUTO NECK、HYPER RANDOMという新コマンドが登場。中でもHYPER RANDOMは、ノートの配置だけでなく数も変化するので、上級者向けのコマンドといってもいいだろう。また、前作まで導入されていたLIGHTコマンドが削除されているので覚えておこう。

『DrumManiaV5』では、初代である『drummania』で搭載されていたMIRRORコマンドが復活。HI-HATとCYMBAL、SNAREとLOW-TOMの譜面が入れ替わるぞ。さらに、AUTO H＋B＋CというHI-HATとBASS、CYMBALがオートプレイになるコマンドも追加されている。

どちらもオートプレイになるコマンドについては練習用、譜面が変化するコマンドについては普段とは違った譜面で遊びたいときといった具合に使い分けてみるのも面白い。これでますますプレイの幅が広がるようになりそうだ！

アーケードの音圧

トップランカーの目

これからギタドラを始めたいと思っている人や、思うようにスコアが伸びない人は要注目！ ここでは、3月に開催された「BEMANIトップランカー決定戦2008」の「GFV4」部門、「DMV4」部門の優勝者、トップランカーの二人から、楽しみながら上達するためのアドバイスをいただいたぞ！





GuitarFreaksV4 TOPRANKER
…76…

うまくなるにはGuitarFreaksにあるモード（前作の『V4』でいえば、スタンダード、バトル、グランプリなど）をまんべんなく楽しむこと、そして向上心を忘れないことですね。

私の場合は、なるべくうまい人のプレイを見て、その人のプレイスタイルを参考に試行錯誤をして自己流を作り上げました。

最後に、一番大事なのは「うまくなりたい」という気持ちを持ち続けることだと思います。

DrumManiaV4 TOPRANKER
SETSUNA



私がDrumManiaというゲームをやるきっかけになったのは、「るるぅ」君という友人の誘いでした。最初のころはその「るるぅ」君を目標としてやっていって、目標に追い付いたらまた新たな目標を定めていきました。

上達するには、やはり目標を持つことと、ライバルを持つことが大事だと思います。それと回数をこなすことですね。

楽してうまくなれるとは思わないことです！ 努力です(ノ∀`)



今度のビックリはNET対戦！

ポップンミュージック16 パーティー♪

pop'n music PARTY♪

©1998 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

今回はNET対戦モードと、新たな隠し曲を一挙に紹介！10周年企画ではあのキャラの過去が!? さらに脱・初心者を目指す人へ、攻略もお届け！

Text：ねむにゃん（攻略）

ポップンミュージック16 PARTY♪
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発 売 日：2008年3月（稼働中）
■使用基板：──



しつこく居た

プランナーもビックリの多さ！
追加隠し曲紹介！

な、何と一挙に10曲もの追加隠し曲の情報が解禁！皆さまのパーティー・プランも、さらにバラエティー豊かになることでしょう。不肖この祭田、今月もあなたにピッタリの曲を探すお手伝いをさせていただきます！

パーティープランナー
ジョージ祭田

マキシマム
Mighty Guy ／chihomi

懐かしの名作『KEYBOARDMANIA』シリーズの人気曲です。タイトルが示す通り、パワフルかつダンサブルなメロディーと歌声が、あなたの心を真っ直ぐ貫きます！

AYA



Lotte*





Yuli

ジュエリーロック
jewelry girl* ／jun

こちらは家庭用からの収録曲ですな。きらめく思い出、女子から女性への階段。オンナノコって甘く見ないで！ と言わんばかりの、ヘヴィーロックの名曲です。

tetra



ヴィジュアル 4
Desire ／色彩乃夢 feat.Hyuga Rei

6年の時を経て、ついに「ヴィジュアル」最新曲が登場です。魅せる旋律と特徴的な譜面に、往年のファンも「これぞヴィジュアル！」と納得間違い無しかと！

ティアーズ
Angel Fish ／ToMo K.

こちらも家庭用からの収録です。時とともに、心に疲れと悲しみがたまるのは必然。アコースティックギターの音色が、夜の海をただようような癒しと切なさを運びます。



DTO

ビート4ディーピー

無限軌道ゲームリミックス／D-crew+1

V-RARE SOUND TRACKで爆発的人気を呼んだあの曲が、新たな魂を吹き込まれて登場です！　見えないものを見せるそのビート、存分に味わっていただきたい！

リンク

空澄みの鶴と／あさき

あさき氏のアルバム『神曲』の曲が、ついにアーケードに降臨！「ゆっくり　歩いて　いこう」という言葉、朗々と歌い上げる歌詞に秘められた意味とは……!?

育江



MOMOKO★SAN



MZD



ジグ REMIX

Tir na n'Og (Europa GT Remix)／inOak

アーケード版『8』のケルトサウンドが、意外なリミックスで復活。北欧の息吹はソリッドなギターの音色に込められ、今ここに新たな名曲へ生まれ変わりました！



OTOKO-MAN

メロコアG

@n H@ppy Choice／Sana

見覚え聞き覚えがあって当然、「H@ppy Choice」のカバーですから！　V-RARE SOUND TRACKで誕生した、愛にフリーダムなガールズパンクがここに復活です！

ワールドツアー2

Magical 4／good-cool

2分間での世界一周、今度のグループは女の子!?　目くるめくBPMと曲調の変化に、世界の名所が見えるはずです！　最後のブラジルで力尽きぬようご注意!?

タワシーポップ

愛車はタワシで洗ってる!?／すわひでお

「@n H@ppy Choice」と対になる、すわ氏とSana女史の交換カバー曲です。ハードなボイスで原曲のポップ感は一変！　で、修理工の加藤さんってだれですか!?

マジカル★4



さあ、全国対戦の旅にしゅっぱーつ！

NET対戦の書

ついに「16」でも搭載、初心者から上級者まで楽しめるNET対戦モード。やらないなんてもったいなさ過ぎ！　というワケで今回は初心者向け講座と、前作からの変更点を紹介するよ！

NET対戦、その前に！

まず、NET対戦モードはe-AMUSEMENT PASS無しではプレイできない点に注意！
あと、友だちと遊べる「店内対戦」は、当然だけど複数の筐体が置いてある店舗でしかプレイできないのです。



NET対戦を選ぶにはまずe-AMUSEMENT PASSを用意しよう。ほかのゲームでも使えるからお得だし！

1 まずは部屋を選ぼう！



NET対戦モードを選んだら、まずは入る部屋を決めよう！　全国の別の店舗で同じ時、同じ部屋に入っている人と、リアルタイム対戦することになるんですよ〜。

部屋の違いはレベルの違い！

実はそれぞれの部屋には、あとで対戦時に選べる曲の、レベルの上限が決められているんです。自分の得意なレベル帯の部屋を選びましょう！　初心者はまずは「はじまりの村」から！

各ジョブには特殊能力が!?

対戦しまくるといろいろ選べるようになるジョブには、それぞれのジョブごとにすっごい特殊能力があるんです。自分のプレイスタイルに合う能力のジョブを選べば、対戦が何倍も有利になること間違い無し！

2 ジョブを選ぼう！

注：今回は最初は「見習い」しかジョブを選べないよ！



部屋を選んだら、今度はジョブ（職業）を選びます！　この時点ではまだ対戦相手がどんな人かは分からないので、自分が得意なジョブ、育てたいジョブを選ぶのがいいかと！



普通にプレイしていれば、だれでもすぐに見習い以外の三つのジョブを入手できるはず！　対戦で有利になるのはもちろん、ジョブを育てるとその系統の新しいジョブや、新オジャマ攻撃が手に入るよ！

見習い	特技は無いのだ！　早く卒業した〜い！
戦士	敵のオジャマ攻撃を受けたときの時間が短縮！
魔道師	オジャマ攻撃が相手二人に飛んでいくよ！
レンジャー	オジャマ攻撃を送った相手のゲージが減る！

NEW 称号が選べるよ！



以前は自動で決まっていた称号だけど、今回は自分で選べるように。自分のプレイスタイルや、その日の気分にピッタリなのを選ぼう！

NEW オジャマ「おまかせ」!!

オジャマカスタマイズに、調子がいいものを自動で選ぶ超便利な「おまかせ」が登場！　初心者の人も、対戦に慣れるまではコレで！

3 楽曲選択＆いろいろ確認！



ジョブを選んだらいよいよ対戦者探し開始。その間に、対戦で使う楽曲を1曲選びましょう！　さらに余った時間で対戦で使う「オジャマ」（あとで説明！）を選んだり、戦績を確認したりもできるよ〜。

4 さあ、対戦開始！



相手が決まったら、いよいよ対戦開始！ それぞれのプレイヤーが選んだ曲をみんなでプレイして、スコアの合計点を競おう！ ただし、ノーミスでコンボがつながればすべてヨシ！ というワケではないんです。

対戦は3人で、3ステージ！

NET対戦で競い合うのは、自分も含めて3人のプレイヤー。それぞれが選んだ1曲をみんながプレイする、つまり3曲（3ステージ）で対戦するのです。

対戦中は3人が同じ曲を、リアルタイム通信で同時にプレイするので、当然対戦相手のスコアや状況もいつでも分かります！ 慣れてきたら曲の難しいところで「ここでオジャマでさらに難しく！」とオジャマを送るなど、リアルタイムならではの駆け引きを試してみましょう。



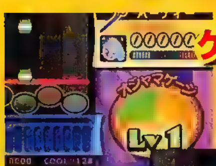
ステージごとにコンボ数などで、スコアにボーナスが加わります。全3ステージのスコア合計が一番高かった人が1位！

これぞ対戦のダイゴミ！

オジャマ攻撃とは!?

NET対戦ならではのオジャマ攻撃。発動すると、相手の画面にチャレンジモードのノルマみたいな妨害が発生するんです！

ゲージがたまると



オジャマポップ君が！



右下のオジャマゲージがたまると（最大3レベル）、オジャマポップ君が落ちてくる！ これをたたけば、書いてある番号のプレイヤーに今のレベルのオジャマが！

相手のオジャマに負けるな！



オジャマを受けると、画面が大変なことに。オジャマの威力はその日のコンディションで変わるぞ。見たことも無いオジャマが登場するかも!?

POINT

オジャマポップ君はたたかなくてもBADにならず、ゲージは次のステージに持ち越せます。ここぞというときまで温存だ！

5 ドキドキの結果発表！



3ステージ全部が終了したら、いよいよ結果発表！ 1曲ごとに各プレイヤーのスコアの伸び方やオジャマを使ったタイミングなどが、グラフで一目で分かります。そして最終順位が……！



NEW

バナナでウキー!?

マークで分かりやすい！

結果発表画面では、線グラフで各ステージの対戦模様が丸分かり。オジャマ攻撃のタイミングでは画面右上でバナナを投げ合い、グラフ上にそれを示すマークも表示！

6 レベルアップ＆称号獲得！

目指せ！ ジョブマスター!!

全ジョブ制覇は果てしない試練の道！ しかも特定ジョブでしかもらえないオジャマ攻撃もあるらしいよ？ 称号もたくさんあるので、ぜひコレクションしてみてね！



対戦後には結果に応じた量の経験値が、使用したジョブに加算されるよ。一定経験値ごとにジョブはレベルアップ！ そのとき、新ジョブが手に入ることも!? 対戦内容によっては、新しい称号ももらえます！

もうひとつの対戦!? レッツ「ポプとも」！

友だちがお気に入りのアノ曲で、どれくらいのスコアを出しているのか分かる！ 携帯からすぐ登録できる「ポプとも」、もう使ってみたかな？ NET対戦同様、友だちとスコアを競うのはステキな刺激になるよ！

使うには「コナミネットDX」（携帯有料サービス）の会員登録が必要。このサイトではNET対戦のメッセージも編集できたり、ポップンがますます楽しくなるよ！



曲選択画面で白ボタン同時押しで、『ポプとも』のスコアリストが！ プレイ終了時にも更新されたリストが出てくるよ！

詳しくは公式HPの「HOW TO」で！
http://www.konami.jp/bemani/popn/music16/

ポップン10周年企画その3！

あのキャラ このキャラ できるまで！

今回は新旧の人気3キャラの、誕生までの設定画を公開！　開発スタッフがキャラに込めた想い、どうぞご覧ください！



細いポニーテールと涼しげな目元が印章的なレナ。細い体とは思えないぐらいカッコいいステージアクトが期待できそう～没アイデアが活かされているのでCHECKしてね！
コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズデザイナーチーム

コウモリっ子にアクマちゃん!?

ちょっと魔法使い？



左の子はマジックショーにも出られそうな衣装！　ポイントは緑のグラデーションに染めた髪、Vラインのベルトでクール＆ビューティーにキメ★　下のちびっこは、「魔女っ子は空飛ぶホウキに乗るんだから、ギター女子は空飛ぶギターに乗っちゃったっていいじゃない!?」と思い、乗せて飛ばしてみました。　**コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズデザイナーチーム**

最初のデモでは英語Voだったのもあって、こうもりガール＋重くて激しめなビスチェ風ドレスです。フロントがミニスカートになっているのがセクシー！　髪型が個性的なアクマちゃんは女王様と魔女っ子のブレンド。お姫様的な立ち位置なんでしょうかね、ワガママそうなところがかわいい～。　**コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズデザイナーチーム**

パンキッシュ！　髪型もいろいろ？



ボーカルが確定するとともにキャラクターのイメージが固まってきます。赤メッシュが印象的な彼女はなんとチェーンでギターを下げています……痛そ～。「ギターテクではだれにも負けないわ」風の彼女は猫風な髪型が印象的、金髪カールがおしゃれなあの子はボディーがほぼそのままの型で採用となりました！　わ～い。
コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズデザイナーチーム



小次郎

どんなつらい道のりも乗り越えていくキリリとした力強さが目元に現れています。おしりにフィットした卵の殻で産まれたて感をアピール、どんな鳥になるのでしょうか？
コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズデザイナーチーム

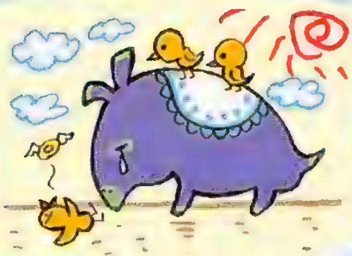


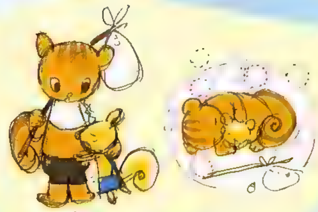
最初は人だった!?





「せつなさ」というキーワードのみの状態でキャラデザインのアイデア出しがスタート。人間だとどうも深刻で見てると辛くなる！　ということでポップンの世界観にも合うように、苦難を乗り越え逞しく生きる動物キャラの路線へチェンジしました。。　**コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズデザイナーチーム**





かわいいけど、さみしい……。

キーワードの海でおぼれかけている様が手に取るようにわかるカットです。お友だちの小鳥が天国へ……おなかが空いた小動物……同情誘う涙……生き別れた兄弟を探しにゆく小鳥……う〜ん、なんか見えてきた！　**コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズデザイナーチーム**

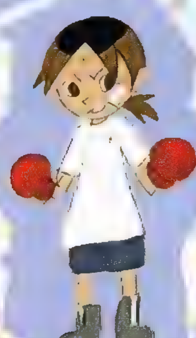






最初は別人!?

オオカミとボクサーは、曲のテーマが「一度挫折した男のもう一度挑戦、的な」だったので、分かりやすい成功と挫折の例として。あと傷があると過去に何かあるっぽいかなーといってたころのアイデアです。　**コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズデザイナーチーム**







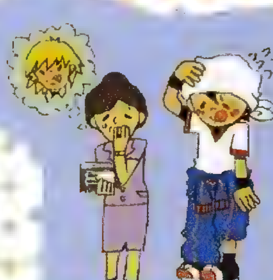


文化祭の準備に大忙しのハジメ先生、生徒よりはりきってる感じ伝わったでしょうか⁉
生徒たちに落書きされたTシャツの肩に気になるハートマーク、描いたのだれ〜⁉
コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズデザイナーチーム



がんばった成果！

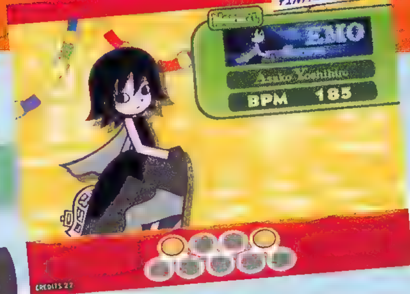
そして「あんなにとんがってた生徒が立派な先生になって母校に帰ってくるなんて……（元担任談)」なハジメ先生再登場がいいかも！　となりました。教職試験のため勉強してたり？　文化祭で「せんせーがんばれ〜」って言われてそう？　とサイドストーリー妄想らくがき。最後は3年B組おそろいTシャツでにっこり。生徒に背中にイタズラがきされちゃうとこなんて愛されてるカンジ！
コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズデザイナーチーム







Kagome



ジャンル:エモ
曲名:Sorrows
アーティスト:Asako Yoshihiro
Lv:23(NORMAL)　BPM:185

しっとりした中にも激しさがある曲。最初から最後までほぼ同じリズムでたたくことになるので、曲をよく聞きながらリズムを合わせよう!

POINT A

中盤のサビのメロディーに入った部分。譜面が全体的に右から左に流れていくので、それに応じて手の位置を写真のように横へ移動させていくとスムーズに押せるよ。

基本は8分押しだけど、ときどき休むところがあるので、たとえばPOINT Aの始め2小節なら「タン、タタタタタタン、タタタタタタタ、タタタタタタタ」といったようなリズムを心の中で意識して押すと、安定しやすくきれいに演奏できるよ。



片手で済ませてしまうこともできるけど、手の移動の感覚はほかの曲でも応用が利く。

POINT B

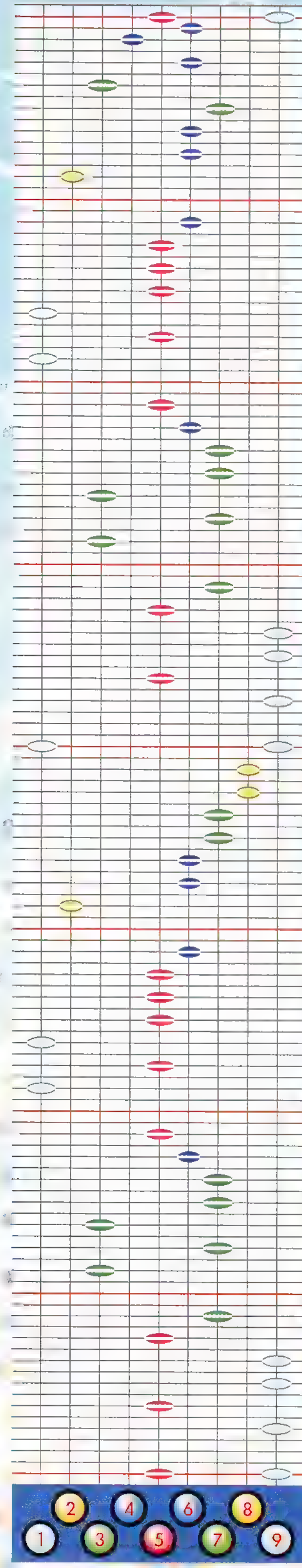
POINT Aのあとにやってくるのがこのポイント。全く同じフレーズが7小節にわたって休み無しに降ってくる。一見シンプルだけど、リズムや押す順番をちゃんと把握していないと崩れてしまいミスを量産してそのままゲージが空っぽ……ということもあるので要注意。

下の写真のように、赤と青は左手、緑、黄色、白は右手で、としっかり決めて、押している音を意識しながらリズムを崩さないことに専念させると、コンボが続くようになるよ。

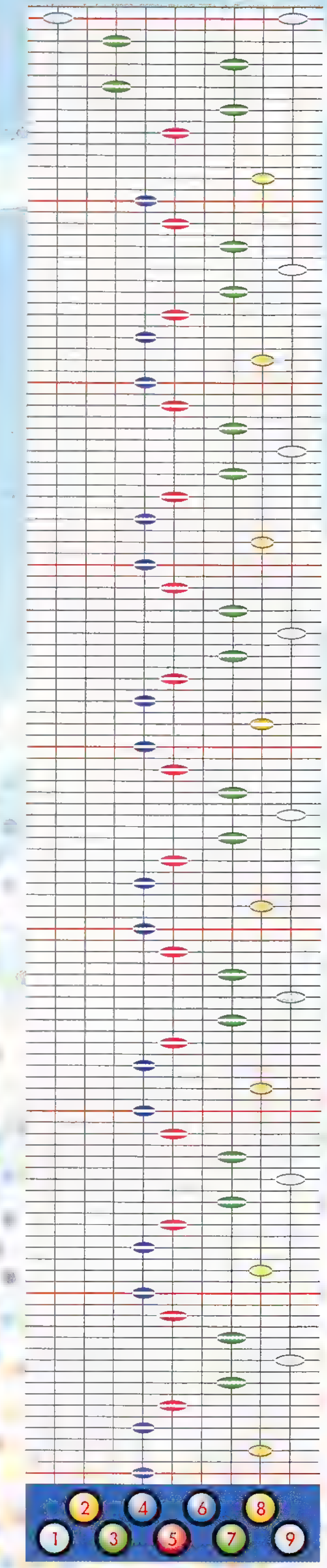
途中でミスをしてしまってもあわてないで、仕切り直して続けていけばゲージがあまり減らないで済む。ここが成功すればクリアにぐっと近くなるのでマスターしよう!



右の譜面を参考に手元にボタンをイメージして実際に手を動かしてみると分かりやすいよ。



POINT A



POINT B

pop'nきほんのき

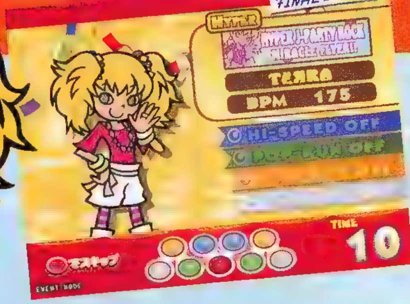
音楽をよく聴いて演奏する

「音楽ゲームだから当たり前じゃん!」と言ってしまえばそれまでだけど、とても大切なこと。今回の"エモ"のように休み無くたくさん降ってくると、ついつい押すことばかり意識してしまいがち。「音楽をよく聴いて」、「どんな音を奏でているのかを意識して演奏する」という基本を見直してみよう!



ポップンでは左側は低い音、右側に向かって高い音になっていることが多い。





ジャンル:ハイパーJパーティーロック
曲名:MIRACLE FLYER!!
アーティスト:TЁЯRA
Lv:32(HYPER)　BPM:175

パーティにぴったりのノリノリなナンバー。たくさん降ってくるポップ君に負けずに見せ場を一つひとつキメていこう!

LISA

POINT A

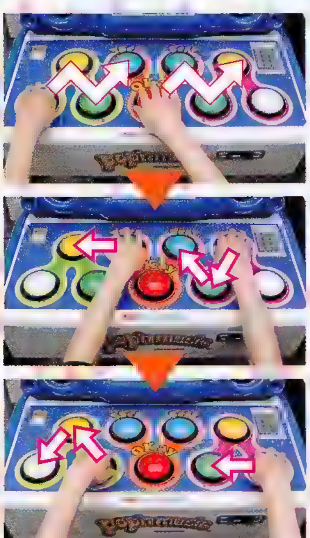
まず最初のポイントはサビに入る直前の地帯。ここは左右で異なる動きの繰り返しなので、左手と右手でリズムがバラバラにならないように押していこう。

リズムそのものは見た目よりシンプルなので、一度覚えてしまえば上手に演奏できるはず。サビに向かって勢いを付けよう。

POINT B

二つ目のポイントは間奏の一番最後の部分。右手と左手のリズムの間隔が違うところがあるので、そこを意識しながら押すとより成功しやすいよ。

「交互押し→右手は左側に下って左手は黄色に手を戻す→交互押し→両手とも左側に下っていく」という風に分けて考えよう。



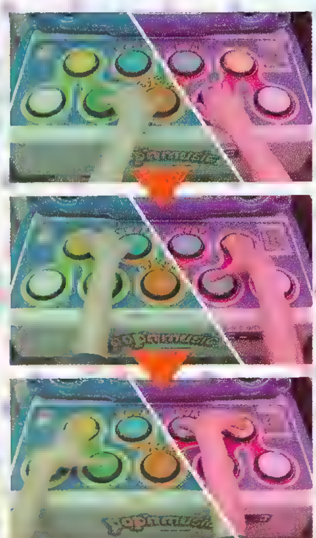
この動きを把握した上で、間奏の途中から「そろそろ来るぞ」と意識すれば完璧。

POINT C

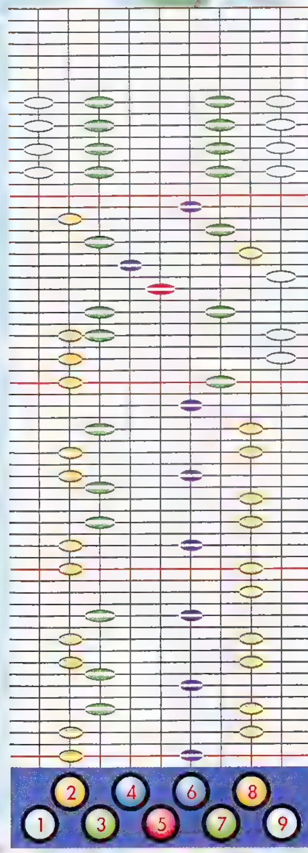
最後のポイントは2回目のサビの後半からの地帯。ここのポイントは左右の手を片方は4個、もう片方は5個と完全に分担できるので、無駄な動きを減らして確実に同時押しをこなしていこう。手の分担は下の写真を参考にしてね。写真では左手で赤を押す例にしているけど、右手で押しても良いので自分がやりやすいスタイルを探してみよう。

ちなみに、この辺りまでですでに700個以上ポップ君を押していることになるので、ここから先は体力勝負。このポイントに来るまでにすでに手が疲れていて動かないという人は、強く押したり力んで押したりしてしまっている証拠。やさしく押してもボタンは反応するので、自分のボタンの押し方を見直すことによってさらにステップアップが期待できるよ。

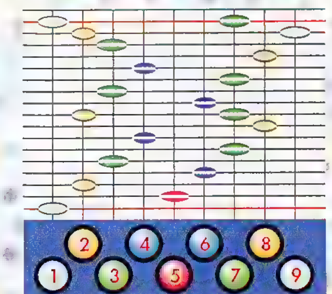
気持ち良く押せるようになるまでたくさんチャレンジしてみよう!



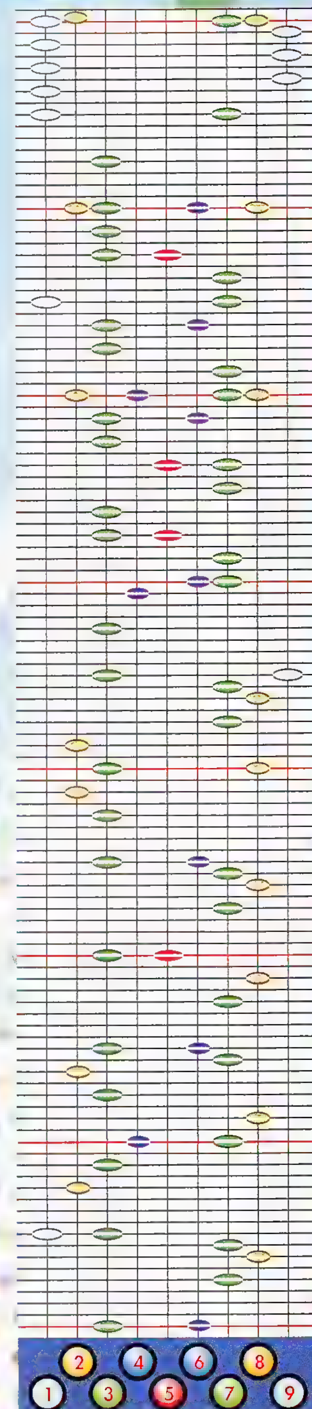
左右の手を動かす範囲を色分けした写真。場面によっての手の使い方が攻略のカギ!



POINT A



POINT B



POINT C

隊長！　現状のプレイ情勢を報告します！

beatmaniaⅡDX15 DJ TROOPERS

beatmaniaⅡDX 15 DJ TROOPERS
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発売日：2007年12月（稼働中）
■使用基板：――

Text:ハメコ。&花田

本文中ではスクラッチをS、鍵盤を左から1234567と表記している個所があります。

各地で活躍するTROOPERSの情報を隊員が極秘でキャッチ！　この情報をもとに各プレイスタイルの最前線のレポートにした、題して『DJTROOPERS FRONTLINE』をお届け！　好評トークコーナー『Military Splash』も掲載！

★ DJ TROOPERS FRONT LINE ★

シリーズを重ねるごとに難しい譜面が増える昨今だが、それに伴いプレイヤーのスキルも着実に上がっているのもまた事実。進化する彼らの現状に迫る!!



全プレイヤー必見のハイレベルさ

あるタイトルの“最新事情”は、ゲーマーであればだれもが気になる蜜の味。それが大量の人口を獲得しているⅡDXであればなおさらであろう。というワケで、今月は『DJ TROOPERS FRON TLINE』と題し、SPとDPの驚くべき現状を徹底調査するとともに、業界を引っ張る偉人たちにインタビューを敢行!! また、驚愕の“片手”業界も明らかに!!





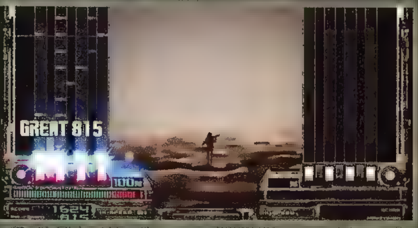
★ SP FRONT LINE

ⅡDXの基本となるモード。シンプルなゲーム性ゆえにレベルの高さは想像もつかないところに！　キミは生き残ることができるか!?

レベル高過ぎ！

プレイ人口が非常に多く、全体的にもスキルが底上げされているSP。その中でも注目してほしいのが、スコアグラフの高さだ。不可能だといわれていたMAXスコアも、低難度曲では次々と達成されており、また高難度曲であってもMAX近くまでグラフの伸びた楽曲ばかり。もはやただAAAを出すだけでは勝負にすらならない状況となっている。

SPはスコアは取れて当たり前、いかに理論値まで近づけるかという極限の状態まできている。ミスはおろか、1点を落とすことも許されない世界。そのきびしさは戦場という名にふさわしい。



先日のWeekly Ranking「the trigger of innocence」では、なんとN・H・Aとすべての部門で理論値がたたき出されるという前代未聞の出来事が！　レベル高すぎですホント……。

KEY PERSON

DJ NAME：DOLCE.
ID：3589-1035
プロフィール：トップランカー[illegible]譜面だけでは止まらず、[illegible]総合一位やWRで大活躍をしているDOLCE。[illegible]ているプレイヤーの一人だ！

Interview

――フルコン達成数がオカしいんですけど？

DOLCE.　“FAKE TIME”はうれしかったです。一応、蠍火のラストはつながったことがあるので、今後フルコンを目指して練習するかもしれません。

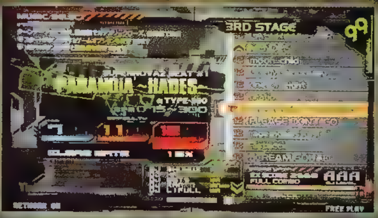
――これからの目標ってありますか？

DOLCE.　*HUYU*さんに追いつくためにも、“冥”を3700に乗せたいと思います！

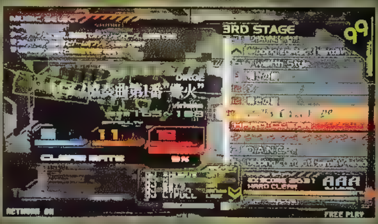
DOLCE. のSP 達成情報

AAA達成曲	全曲
未フルコン楽曲	ピアノ協奏曲第1番“蠍火”、冥、嘆きの樹

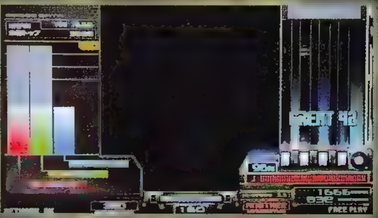
※曲の譜面難度はすべてAnotherです



普通光ってちゃおかしいでしょこれ。フルコン力高過ぎ。



未フルコンはこんな感じ。上のNORMAL譜面が可愛い。



全一スコアも多数保持。嘆きの樹のグラフも背伸びし過ぎ。

DP FRONT LINE

七つの鍵盤だけでは物足りない！　譜面認識と両片手のスキルを混合させた"DP"の実態をとくとご覧あれ！

クリア能力上昇中!!

ハードルの高さから人口の少なかったDPも、時間の経過によりプレイヤーが徐々に増加。特に目立つのが全体的なクリア力の向上だ。当初は無理だといわれていた皆伝も達成者が増え、また全曲クリアを達成しているプレイヤーも現れつつある。

その背景には、運指の最適化やオプションによる高難度楽曲への対策といった、「上達理論」が定着し始めたことが大きいだろう。また、ただの大道芸といわれたDBR（ダブルバトルランダム）も、今では物量への耐性を養うために欠かせないトレーニング方法になりつつあるようだ。



左右に異なったSP譜面を降らせるDBR。通常のDP譜面よりも格段に増えたオブジェをさばくことになるため、認識力と片手ごとの運指能力を効率良く練習できる。上級者には必須の練習方だ。

KEY PERSON

DJ NAME：EXIT
ID：6735-0284
プロフィール：DP全国トップ曲保持数、実に7割という驚異的な成績を持つDP界のボス。特に高難易度曲でのスコアはほかのプレイヤーの追随を許さず、彼にしかAAAが達成されていない曲もある。

Interview

――ずばり、一体どこまで譜面さばけてるんすか？

EXIT　DBRで☆11、例えば"snow storm"AnotherくらいならHARDでなんとかって感じですね。片手自体も結構やってましたよ。

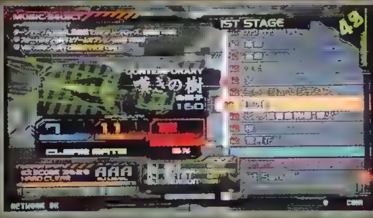
――これからの目標ってどんな感じ？

EXIT：そうですねー。今作中に"quasar"のAAAと"冥"のHARDをなんとかしたいですわー。

現在の片手プレイヤーのクリア状況

未HARD	DXY、NEMESIS、冥
EXITのみAAA達成曲	Cheer Train, GHOST REVIVAL, One More Lovely, カゴノトリ～弐式～、嘆きの樹

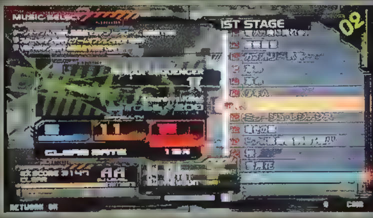
※曲の譜面難度はすべてAnotherです



☆12はEXITしかAAAを達成していない曲が多い模様。



quasarもこの通り。白しかもうちょいでAAA。



冥のAAAも実はEXITのみ達成。HARDクリアも目前だ。

ONE HAND FRONT LINE

ただのSPには興味ありません!?　片方の手だけで鍵盤をたたき切る匠の技、"片手プレイ"の驚くべき現状をリポートするぞ。

片手プレイとは？

片方の手だけで鍵盤を担当し、もう片方の手はスクラッチにしか使わないという"片手プレイ"のルーツは、DPerたちがトレーニングの一環として始めたといわれている。常に最適な指運びが要求されるパズル要素の強さ、片手一本の限界に挑むストイックさから一部のプレイヤー間で人気を博し、昨今では「ⅡDXはSP、DP、そして片手」といわれるほどの人口を獲得しているのである。

また、片手プレイの知名度を向上させたプレイヤーとして、5鍵盤時代からDP及び片手プレイのシーンを引っ張り続けた伝説のプレイヤー「LISU」の名前を外すことはできないだろう。「ⅡDX 3rd styleの時点でHELL COURCEを右片手でクリアしていた」やら、「早い段階で"one more lovely" Anotherを右片手でハードクリア達成」といった数々の伝説や、CS版ⅡDX 6th styleの達人ムービーに収録された華麗過ぎる指使いに憧れを抱いたプレイヤーも多く、片手プレイヤーの人口拡大に大きな影響を与えたことは間違いない。

さて、『ⅡDX』のゲームとしての懐の深さをうかがい知れるこの片手プレイだが、その最先端は驚愕の一言!!　右記のコラムでその事実を確認せよ!!

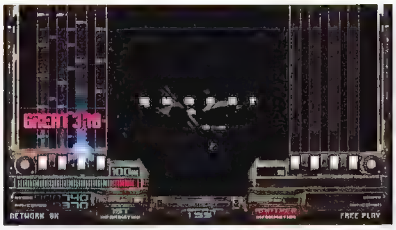
片手プレイのクリア状況に迫る!!

片手プレイによるクリア状況をさまざまな情報筋を通して集めてみると……。ああ、何も言わずに下表を見てほしい。信じられないかもしれないが、これが片手プレイヤーの恐ろしさだ。

現在の片手プレイヤーのクリア状況

未クリア	冥、嘆きの樹
通常クリア	ピアノ協奏曲第1番"蠍火"、FAKE TIME、AA、MENDES
ハードクリア	上記以外

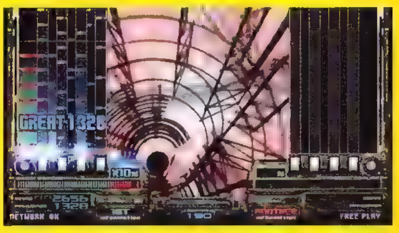
※曲の譜面難度はすべてAnotherです



☆11までの楽曲は大体AAAが出ている模様。"quasar" Anotherに至ってはフルコン達成済み。すごい、すご過ぎる。

ハメコラム。:愛され系ゲームだよね

プレイヤーたちの「遊び尽くし」モチベーションがこんなに高いタイトルは今まであったっけ？パイオニアたちの記録を集める過程で心に浮かんだ疑問、そして確信である。どんなに密度の濃い発狂だろうが小指の皮が擦り切れそうな連皿だろうが嫌らしいソフランだろうが、そこにオブジェがある限りたたき切らんとするプレイヤーたち。聖者のごとく求道的な彼らの歩みは、ゲームを愛する者のあるべき姿ではなかろうか。



SP"冥"Another フルコンだって、全く現実味の無い話ではないのだから恐ろしい。プレイヤーの底力恐るべし。



DJ YOSHITAKAの Military Splash

DJ Yoshitaka氏を案内役に向かえ、『DJ TROOPERS』に関するさまざまなゲストをお呼びしてトークを繰り広げる本コーナー。今回は「Digitank System」で話題を呼んだDJ Mass MAD Izm*氏が本誌初登場。

ⅡDXでスクラッチの真骨頂を魅せる！ DJ Mass氏が語るスクラッチのカッコよさ

Yoshitaka（以下Y） 今回のゲストはなんと、期待の新星DJ Massさんにお越し頂きました。

DJ Mass MAD Izm*（以下M） よろしくお願いします。

Y お久しぶりですが、調子の方はどうですか？

M ツアーが終わって、落ち着いてきたかなって感じですね。

Y どんな感じのツアーだったんですか？

M SOUL'd OUTのツアーと謎のピアノマジシャンH ZETT Mのツアーを同時に回ってました。それでも去年は三つ四つ同時に回ってたから今年はまだ少ないくらいですね。これから6月過ぎるとまた増えてきて夏フェスもあるから、夏はほとんど東京にいないんじゃないかな。この間までも週2、3日くらいしか東京にいなかったし。

Y スーパー忙しいですね。

M それに慣れてきたから、逆に家にいる方が落ち着かない（笑）。



DJ Mass氏が参加するユニットMAD Sequence*の「Watch out!!」。パズルのようなボーカルとスクラッチが絡み合うヒップホップナンバーだ。

Y それもすごいですね。僕らの場合ずっと一つの場所にいることが多くて、あまり全国を回ったりしないですから。

M どっちが良いかは分からないですね。

Y そうですよね。僕はどっちかっていうと、いつもの場所にいつもの時間に帰りたいみたいなタイプなので。

M ああなるほど。僕の場合は逆にそういう息抜きが無いと「一カ月に1回も地方に行かないとはどういうことだ？　俺、仕事無いのか？」みたいに不安になる。

Y 頻繁に遠方へ出てると思うかもしれませんね。僕は逆に遠方でライブやるとプレッシャー感じますよ（笑）。でもそうなると、土日に出掛けることが多いですよね？

M そうですね。週5日で働いている皆さんとは逆で、月～金はいるけど、土日が仕事みたいな。

Y では、また忙しくなりそうですね。そんなMassさんのⅡDXデビュー曲が『GOLD』の「Watch out!!」なんですが。

M あれはMAD Sequence*名義ですね。

Y そういえば、MAD Sequence*って今どんな感じなんですか？

M MAD Sequence*は趣味でやっているユニットだから、今は特に無いですね。

Y でもMAD Sequence*はインディーズで出されていましたよね。

M 『MAD saq*』1枚だけですよ。

Y でも、興味のある方はって感じですよね。

M そうですね。とりあえずあれを聴いていただいて、興味を持っていただいた方はあと何年か待ってください（笑）。

Y MAD Sequence*名義ではっていうことですよね？（笑）。

M そうです。だって、外国のミュージシャンでも、好きなことやってる人ってアルバムは4年に1回とかじゃないですか。あんまり出し過ぎるもんじゃない気がするんですよ。だからあれはあれでいいんです。自分の活動としてはもっとやりたいですけど、MAD Sequence*としてはあれで第一章完結みたいな感じです。

Y 「Watch out!!」はMAD Sequence*でしたけれど、今回の『DJ TROOPERS』では、DJ Mass MAD Izm*名義ですもんね。

M あれはたまたま一人でやったから、好きなようにやってみようって感じでしたね。

Y 「Watch out!!」はヒップホップ系でしたけれど、今回の「Digitank System」はテクノ系ですよね。

M 僕の年代ではヒップホップが流行し出したのと同時期にクラブではテクノやユーロビートがはやっていたんですよね。だから、ヒップホップとテクノを7：3ぐらいで聴いてたんですよ。基本ヒップホップ聴いて、テクノも好きだから箸休め的に少し聴いてっていう感じですね。だから速いテンポになるとハウスにいかずテクノに行ってしまいがちですね。

Y ではトラック作りのルーツはヒップホップとテクノにあるっていうことなんですね。

M そうですね。テクノに行き過ぎずにヒップホップ色を出していこうと。僕のできることとしてスクラッチがあるから、そこでヒップホップの部分を出せば少しテクノ寄りでも、結果的にはヒップホップ寄りになるっていう感じですね。

Y その「Digitank System」ですが、スクラッチがものすごくたくさん落ちてくるんですよ。

M アーケードで初めて見てびびりました。どんだけ落ちてくるんだよって（笑）。

Y 最近はⅡDXシリーズでもスクラッチをスクラッチとして使うことが意外と少なくて、昔の五鍵盤（beatmaniaシリーズ）のころは比較的スクラッチの音とか入っていたんですけど……最近はほとんど無かったので「やっぱり必要だろう」って思い、その役をDJ Massさんに担っていただこうとお願いさせていただいたんですよ。

M 結構前からJ-POPにヒップホップの要素が入ってきてDJが目立つようになってきたけど、本格的に好きな人が聴いてカッコイイスクラッチが入っている曲って実はあまり多くないなって思ってたんです。受け入れられたかどうかは分かりませんけど、自分なりのカッコイイスクラッチという意味では、今回ゲームに落とし込めたと思っているのでうれしかったですね。

Y すごく大好評でして、多分プレイヤーの皆さんも次回作を期待していると思うので、どんどんやっていってほしいですよ。でもDJがカッコイイって

DJ MASS MAD IZM*

IIDXシリーズは『GOLD』の「Watch out!!」から参加し、渋くカッコイイDJプレイが魅力的。SOUL'd OUTや久保田利伸、Def TechなどのサポートDJとして作品やライブに参加し、メジャーフィールドでも活躍しているDJ。また、DJ YOSHITAKAとはIIDX以前からの仲で「昔は二人が同じハコでDJをしていた」という。そんな二人が今後コラボレーションするなんてことも!?



認識されたのも今思えば昔の話ですよね。

M　10年前ぐらいからですね。一般の音楽好きとかミュージシャン志望の人たちを始め、DJが音楽界の中でワンランク上がったっていう認識がされたくらいから、一気にメインストリームになっていった気はしますね。

Y　確かにちょうどそんなころでしたね。そこからDJを取り巻く環境も変わってきたと思うんですが、いかがですか？

M　いや、でも実はいろいろ考えてみるとそんなに変わっていない感じもするんですよね。

Y　それはどういう意味ですか？

M　音楽界の中でのDJの役割や重要度っていうものがあまり変わっていない気がするんです。ニーズはあり続けるけれどそれ以上が無くて、ずっと平行線を辿っているような感じですね。DJの質どうこうじゃなく、DJの人口自体が昔と同じく少ないままで、マイノリティーなんだなって感じますよ。

Y　DJの機材は手に入れやすくなってきているとは思うんですけどね。

M　宅録でミックスCDを作ることも簡単にできるようになってきていますけど、何というかスクラッチがもっと入っていて楽しめる曲がたくさんあってもいいと思うんですよ。僕もスクラッチは聴いててカッコイイと思うからやっているので。だから本当は、IIDXでも僕以外にたくさんスクラッチができる人が大勢入ってくることを望んでます。そうすれば新しい雰囲気のものがいろいろできると思うんですけどね。とりあえずそれまでは僕が牛耳ろうかなって思ってます（笑）。

Y　そういう方々が出てきてくれるといいんですけど、なかなか難しいですよね。

M　DJって偏っていて、アングラのヒップホップ系でストイックにカッコイイソロを聴かせるDJは多くいますけど、イントロA、B、サビとかDメロあってそこにスクラッチをはめられる人がいないから。そういう意味では人が出てくるにはもう少し時間がかかるのかなって思いますね。

Y　確かに曲を書けるDJって少ないですよね。

M　それと、DJの場合ってほかの楽器と違ってうまさの判断がしづらいんですよ。例えばギターの場合なら、「ギターが弾ける」っていうとある程度コードが押さえられるとか判断つくじゃないですか。でもDJはキーもコードもあまり関係ないので、プロでやっているとはいえ、センス一つで決まってしまう楽器なんですよね。だから、うまいギタリストに頼めば大抵何でもできるけど、うまいDJに頼めば何でもできるかっていうとそうでもないんです。

Y　確かにレベルという意味ではバラツキがあるかもしれませんね。でもうまいミックスの場合だと、カットインとかで上げる瞬間とかも音楽的に正しい転調していたりするんですよね。

M　そう。そういうのが自然とできないといけないんですよね。でも僕がDJ始めたころもそうだったんですけど、楽譜が読めなくても、コードが分からなくてもできる音楽、それがヒップホップっていう風潮があったんですよ。それがそのまま来ている感がありますね。もちろんそれを進化させてJ-POPにつなぎ合わせて新しいものを作っている人もいっぱいいますけど、やっぱり音楽ありきではなかったりするんですよね。音楽ありきのDJ、音楽だと認識しながらDJとして活動している人はまだ少ない気がします。

Y　もっといてもいいはずですよね。

M　動機が「俺楽器弾けないから」、「曲作れないからDJ」っていう人が多いのかなっていう気はしますけどね。ただ、あんまりかっちり作り過ぎてるものも面白みが無いし、ものによっては何もかもしっかりしてないぐらいが逆にカッコよかったりするので、この辺りはやっぱりセンスなんでしょうね。

Y　そうですね。それにしてもこうしてお話していると、改めて日本の音楽シーンにおけるヒップホップの影響の大きさが分かる気がしますよ。

M　何もかもがまったく違いましたからね。

Y　そして何もかもを変えていきましたよね。

M　ドラムの配列も、生のドラマーがたたけないビートが逆にカッコ良かったりするし。加工しすぎて「こんな音絶対出ないよ」っていうのが逆にカッコイイっていうのを示したのがヒップホップだったりするんですよね。

Y　結局R&Bも今となってはヒップホップですもんね。だから、僕らと今の若い人たちってR&Bの解釈が僕らと違うんじゃないかと思いますよ。

M　90年代初頭のヒップホップってBPMが速くてハウスやテクノくらいのテンポの曲が多かったんですけど、今ってそこまで速いのは少なくて大体90以下くらいのが逆に増えましたね。どちらかというと僕はアゲアゲな方が好きなので、IIDXみたいにBPM140ぐらいって言われるとちょっと燃えます（笑）。

Y　IIDXは「ザ・アゲアゲ」ですから（笑）。ゲーセンって周りもテンションが高いですからね。それに、ゲームセンターに行くときの気持ちって、やっぱりワクワク感っていうのがあると思うんですよ。そのワクワクする気持ちを増長するような音楽をメインに収録するようにしているんですけれど、いまだにユーロビートは強いですね。そのユーロビートも大分スタイルが変わってきてて、最近ではブチアゲとかありますけどトランスと混ざった感じだったり、随所にボーカルのサンプリングを波形で並べてみたいなものも多いですね。

M　ああいうエディットはカッコイイですよね。

Y　僕もIIDXシリーズに関わるまではハウスとR&Bしか聴かなかったんですけど、IIDXシリーズに関わるようになってからユーロビートとかも聴くようになりましたよ。と、話に熱中し過ぎてもうお時間になってしまいました。最後にMassさんから読者に向けて一言コメントをお願いします。

M　「Digitank System」でマイノリティーのファンがいたっていう実感を得られました。これでかなりやる気も出たので絶対裏切らない感じでこすりまくっていきます。着いて来れる人はぜひ着いて来てください！（笑）。

（5月12日　コナミデジタルエンタテインメント本社にて）



『DJ TROOPERS』を代表するスクラッチ曲の「Digitank System」。重厚な戦車を彷彿とさせる内臓に響き渡るサウンドと嵐のように降り注ぐスクラッチがインパクト大だ！



車輪は廻り、世界は変わる

モバイルサイトでの携帯連動サービスも始まって、どんどん華やかになってくる悠久の車輪。今号では、6月下旬ごろに予定されているオンラインアップデートの情報をいち早く紹介するぞ。先月号から連載中の「あのカードを使ってみよう!」では、単体のカードだけではなく、全国対戦で人気のコンボも取り上げている。召喚獣攻略、シナリオモード攻略なども引き続き連載中だ。

悠久の車輪〜Eternal Wheel〜
■メーカー：タイトー・スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー＋ボタン×2＋カード
■稼動日：2008年3月11日
■使用基板：TAITO Type X2

速報! オンラインアップデート迫る!!

6月下旬ごろに予定されている今回のオンラインアップデートは、3月の稼動以来初めてとなる大型のアップデートだ。遊びやすさを改善し、プレイしやすくするためにさまざまな変更がなされる予定になっている。



負ける時の演出など、あまり見たくないムービーも、スキップが搭載されればもう見なくてすむぞ(笑)。

どこが変わるのか?

シナリオモードには要望の多かったテキストスキップ機能が追加されたほか、コンティニューした際にデッキを変更可能になる。これにより、シナリオモードの攻略がとてもやりやすくなるぞ。

また、戦闘前や戦闘中に挿入される演出ムービーを「エレメンタルボタン」でスキップ可能になる。見慣れてしまった人はサクッと飛ばせるし、対人戦では互いのプレーヤーがスキップしようとした時だけスキップされるので、演出中に戦況を把握したい時はスキップしないことも選択できる親切設計だ。

ほかにも、店内対戦がリーズナブルになったり、全国対戦でマッチングしなかった時のCOMの強さに調整が入ったりと、悠久の車輪を遊びやすくする改良がいろいろと実装される予定だぞ。

■主な追加機能と変更点

□シナリオモード	・文章のスキップができる ・コンティニュー時にデッキを再登録できる
□演出スキップ	・戦闘開始前演出、召喚獣登場演出、召喚獣トドメ演出、をスキップできる ※対人戦では両者がスキップを選択(=エレメンタルボタンを押す)しなければスキップされません。
□店内対戦	・コンティニュー(1戦目300円、2戦目200円)ができる
□全国対戦	・マッチングせずに対COM戦に移行した場合の難易度を調整

※上記内容は全て予定であり、変更になる可能性があります。

攻略ムック発売中!!

『悠久の車輪』の全カードリストを収録したスターティングガイドブックが好評発売中。シナリオモードの初期ステージ攻略や戦術指南など、知りたい情報が凝縮された一冊だ!



悠久の車輪
〜 Eternal Wheel 〜
スターティングガイドブック
■好評発売中
■定価:1,000円(税込)

ついに始動! モバイル課金サービス!!

悠久の車輪 モバイルサイト

URL■http://yu-sha.net/
料金■基本料金は無料
有料コンテンツは月額315円(税込)
※支払いはWeb Moneyのみ対応
アクセス環境■WEBブラウザ機能付き携帯電話



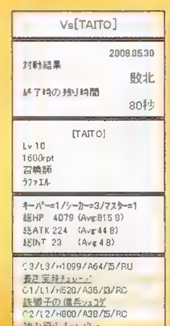
- **□カードリスト**
  全プレイカードの検索
- **□悠久の車輪の世界**
  世界観の紹介やゲームマニュアル
- **□設置店舗情報**
- **□メンテナンス情報**
- **□プレイデータ(有料)**
  対戦成績、ランキングなどから最近の対戦のデータまで沢山の情報を閲覧可能
- **□スクリーンショット(有料)**
  ゲーム中に撮影した画像を最大3枚までダウンロード可能
- **□ダウンロードコンテンツ(有料)**
  壁紙画面として各種イラストを配信

ゲームがさらに楽しくなるサービスたち

スクリーンショットのダウンロードや個人成績の確認など、さまざまなコンテンツで期待されていた悠久の車輪モバイルサイトの課金サービスがついに始まった。

プレイデータの閲覧ではNESYSカードに登録された対戦成績などの個人成績が参照でき、全国での順位などを調べることができる。注目のスクリーンショットは1ゲームにつき1枚、最大3枚まで保存することが可能で、携帯に画像を転送して利用することもできるぞ。また、毎月支給されるポイントを使うことでカードイラストなどの壁紙をダウンロードできるショップもあり、日替わりでカードが数枚選べるようになっている。

今後もギルド機能などの追加サービスが計画されているので、悠久ファンなら登録しておいて損はないぞ!



マイルームでは、さまざまな情報を見ることができる。画像はさらに詳細な「マイルーム詳細」のもので、最近使ったデッキの平均ATKなどといったものまで確認できる。

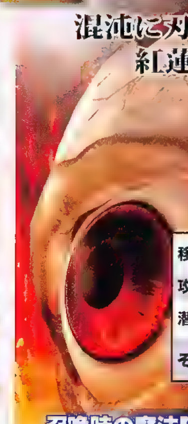


購入できる壁紙は日替わりなので、好きなイラストのカードが売り出されていないか、毎日チェックしよう。

妄想の車輪 **スクリーンショット**：対戦中の好きなタイミングで画像が撮影できるスクリーンショット機能。アビリティの検証や、面白い戦局の記録にも使えるが、『悠久の車輪』の美しいグラフィックを撮るのにも使ってほしい。戦闘中には3Dモデルをじっくり見る余裕があまりないし、勝利ムービーなどにはカッコいいものやかわいいもの、ちょっとエッチなものから笑えるものまでたくさんあるぞ。

ジャックポット大解説

グランガイアの火山から召喚される目玉の召喚獣、ジャックポット。敵も味方もお構いなしに全てをなぎ払うお茶目なこいつを徹底解析!



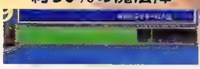
混沌に刃向かう無知なる輩よ 紅蓮の業火に焼かれよ!



移動方法	召喚された場所から移動しない
攻撃方法	目玉からの光線
潜在能力	ダメージを与えた敵ユニットのAPを0にする
その他	光線の軌道上にいる全てのユニットにダメージを与える

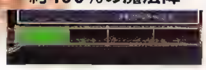
召喚時の魔法陣の広さと与えるダメージ

約50%の魔法陣



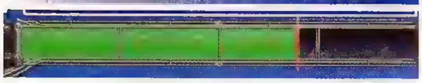
魔法陣が狭いとすぐに帰ってしまうが、召喚直後から攻撃し始めるので、攻撃力は決して低くない。

約100%の魔法陣



大きい魔法陣だと威力は十分だが、光線は味方の行動の邪魔にもなるので、こまめに何回も呼ぶのもありだろう。

攻撃1発で与えるダメージの量



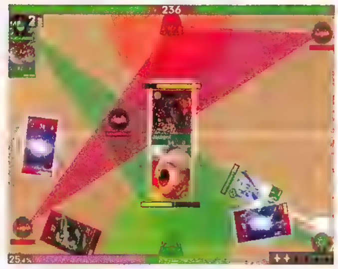
赤い部分が攻撃1発のダメージ。一見少なく見えるが、妨害されないうえに攻撃速度が速いので、十分な打撃を与えられる。

無差別に破壊を振りまく混沌の大目玉

グランガイアシナリオのクリアで使用可能になるジャックポットは、移動せずその場で目から太い光線を発射し、射線上の全ての存在にダメージを与える。本体に触れた時もダメージを与えるので、攻撃範囲はかなり広い。相手ユニットの動きをうまく誘導すれば大型ユニット対策にもなるぞ。

グラフなどで見ると対召喚士攻撃力は非常に低く見えるが、召喚されている間は常時ダメージを与え続けるため、召喚士にも十分なダメージを与えることができる。

また、光線による攻撃は全てを貫通するため、ジャックポットによる攻撃は防ぐことができない。互いにぎりぎりの接戦などでは、召喚した瞬間からダメージを与えることができ、相手は防ぐ手段が無いというのは大きなアドバンテージだ。



召喚獣と相対したとしても、攻撃は遮られずに敵召喚士まで届く。召喚獣にも攻撃できるので、狙ってみるのも面白い。

潜在能力で全てをなぎ払え!



潜在能力のダメージはほぼゲージ1本分で、中レベル帯のユニットでも一瞬で瀕死に追い込むことができるぞ。

使いやすい能力を持ったジャックポットだが、その真髄は潜在能力にある。戦場全体の相手ユニットにダメージを与えAPを奪うことで、敵ユニットを焼き尽くしアビリティでの反撃も封じることができる。召喚した瞬間にこの効果が発揮されるので、相手に対応させる暇を与えず攻勢をかけられるぞ。

逆に敵に回したときはできる限り潜在能力を発動させないように、注意して敵召喚士へ与えるダメージを調整したい。

バハムート大解説

バハムートロアシナリオのクリアで召喚可能になる天駆ける魔龍バハムート。召喚獣随一の素早さからくる破壊力と、起死回生の潜在能力が魅力の召喚獣だ。



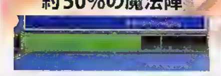
天に仇なす愚かな者よ 魔龍の咆哮に貫かれよ!



移動方法	敵召喚士に向かって直線で移動
攻撃方法	風の刃と炎のブレス
潜在能力	自身の攻撃力を上げ、敵ユニットを自身に引き寄せる
その他	高速で移動を行ない、進路上の敵をなぎ払う

召喚時の魔法陣の広さと与えるダメージ

約50%の魔法陣



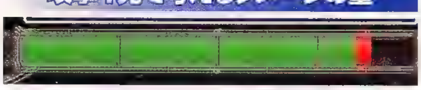
魔法陣が狭いときはHPの低さもあってユニットによる迎撃に弱い。敵ユニットが復活エリアにいないタイミングを狙え!

約100%の魔法陣



大きな魔法陣で召喚できれば、十分な時間滞在してくれる。移動速度が速いので、妨害はほとんど無視できる。

攻撃1発で与えるダメージの量



一撃のダメージは決して多くないが、攻撃速度が速いため、短い時間でも十分なダメージを与えることができる。

蒼穹を切り裂く紅の矢

バハムートは攻撃方法などは標準的だが、他の召喚獣に比べると移動速度が非常に速い。敵キーパーのZOCに捕まってもまだ十分に速いので、残り時間が少ない時は頼りになる召喚獣だ。

また攻撃速度も速いので、比較的魔法陣が小さくてもダメージを与えやすいが、HPが低いため敵ユニットに迎撃されるともろい。召喚獣カスタマイズでHPを強化すれば、非常に使いやすくなるぞ。



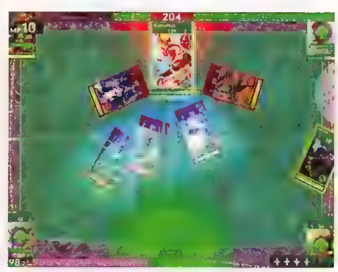
短時間で大きなダメージを与える強力な召喚獣。うまく使いこなすためには、機動力を活かすことを考えよう。

逆転の鍵は12カウント

バハムートの特性を考えるうえで外してはならないのが、潜在能力による敵ユニットの吸引だろう。

潜在能力が発動すると、戦場全域の敵ユニットをバハムートに向かって移動させる。この効果は約12カウント続き、その間相手ユニットはほぼ何もできない状態におかれる。魔法陣の生成・破壊なども一切邪魔されないといっていいので、召喚するときに自軍ユニットがうまい位置に配置できていれば、一気に相手の魔法陣を消滅させることも可能である。12カウントという時間を有効に活かすべく、召喚する少し前から逆襲のために動き出すといいだろう。

ユニット、魔法陣、召喚士のHP、これら全てを一気に味方有利に傾かせることができるバハムートの潜在能力は極めて強力で、これ一発で勝負を決めてしまうこともある。後半から大逆転を狙う戦術を取るのにとても有効な召喚獣といえるだろう。



敵ユニットがぐんぐんバハムートに引き寄せられて次々と戦闘不能になっていくのは、かなり爽快な光景だ。

妄想の車輪 **ジャックポット自殺**:ジャックポットは敵味方区別せずにダメージを与える。また、召喚獣は魔法陣の中心に現れるので、横長の魔法陣だと召喚士の目の前に現れる。この二つの要素が組み合って、なんとジャックポットで自分の召喚士にダメージを与えてしまうことがある。これで敗北すると情けないことこの上ないので、くれぐれも自殺することのないよう注意しよう!

あのカードを使ってみよう！

第2回となるこのコーナーでは、人気のコンボなどを取り上げる。コンボの性質や使い方から、対戦相手が使ってきた場合の対処法までを解説するぞ。

スーパーゴブリン爆誕！ これが『ドガリス』だ。



究極超人ドガ

HP	1496
ATK	70
INT	7

5/5

究極の力
少数精鋭



轟く巫女グラリス

HP	1025
ATK	31
INT	8

3/3

機械神の神託
高揚する魔力

徹底的にドガをパワーアップ

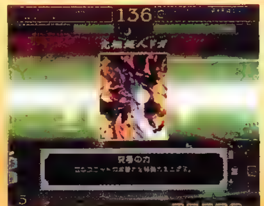
通称ドガリスと呼ばれるSR2枚のコンボ。LV5キーパーのドガを、自身の「究極の力」や「少数精鋭」にグラリスの「機械神の神託」をあわせて、ATK・移動力ともに大幅パワーアップさせるのがコンセプトだ。

強化されたドガは非常に強力で、しかもドガのアビリティは効果時間が約30カウント、グラリスは約20カウントとかなり長いため、敵ユニットを片っ端から殲滅することができるぞ。



強化されたドガなら複数のユニットを相手にしても問題にならない。一騎当千のその姿は、スーパードガと呼びたくなる頼もしさだ。

強力だが、そのぶん分かりやすい弱点も



ドガのATKは「究極の力」で25、「機械神の神託」まで使えばさらに15も上昇する。これだけのパワーアップをこちらのアビリティ一つであっさり打ち消せば、対戦相手のショックは大きいだろう。

ドガリスは確かに非常に高い破壊力を誇るコンボだが、防御力はあまり高くない。マスターで集中砲火すると意外とあっさり倒せる。グラリスも単体ではかなり貧弱なユニットなので、積極的に狙っていこう。

もっと簡単な方法として、《sc001U 海の商人ユージアル》の「力の徴収」などでアビリティの効果を打ち消してしまう手もある。アビリティさえ封じてしまえば、ドガもごく普通のLV5キーパーでしかないぞ。

可愛い名前に騙されるな！ 手軽で凶悪、『猫レンダー』。



歌う花園のキャッツポー

HP	1025
ATK	38
INT	5

3/3

共生の歌声
精霊の願い



神の原のオーレンダー

HP	800
ATK	38
INT	5

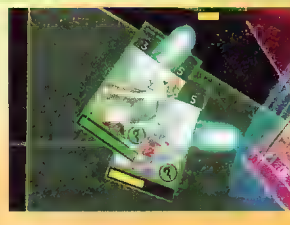
2/2

なし
なし

安定した火力を誇る優秀な砲台

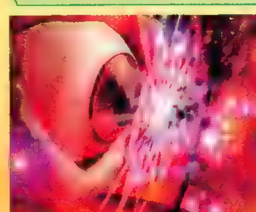
通称猫レンダーと呼ばれるシルヴァランドのマスター 2枚によるコンボ。圧倒的な火力でLV5キーパーも撃ち崩す砲台となりつつ、合計レベルが5なのでほかのさまざまなカードと組み合わせることができるという、使いやすくて手軽に強い点が魅力である。

地力が強力な組み合わせなので、2体を近くに配置したうえで、基本戦術に忠実に戦おう。戦闘の基礎を学びやすいので、初心者にもお勧めのコンボといえる。



『キャッツポー』と『オーレンダー』を一緒に使うから猫レンダー。この図では見やすさのために少しずらしてあるが、重ねて運用するのが基本だ。

対処のポイントは機動力



二体が同じ位置にいるので、いっそのこと召喚獣で攻撃する手もある。特にジャックポットは有効なので、猫レンダーに苦しんでいる人は使ってみよう。

猫レンダーの火力は強烈で、下手なユニットでは近づけない。だが、二体を重ねて運用する都合上、どうしても機敏に動きにくいという欠点がある。

そこを利用して、近づけないなら無理に近づかないのが実は有効だ。猫レンダーの二体は無視して他の場所を主戦場にすれば、その火力を発揮させずにすむわけだ。無理にこちらへ移動しようとすれば二体の位置がばらけるので、その時はシーカーを突っ込ませよう。

あのカードに勝ちたい！ 『つるはしゴブリン オユー』



つるはしゴブリン オユー

HP	540
ATK	33
INT	5

1/1

発掘作業
逆境の力

エレメンタル破壊のプロ

カード使用率でも常に上位のオユーは、攻防一体の高い能力を持ったユニットだ。キーパーなのでエレメンタルを素早く生成することができるし、「発掘作業」を使えば、AP1で前方円型のエリアに入ったエレメンタルを一瞬で全て破壊することができる。主力として戦うユニットではないが、エレメンタルの生成・破壊によって場の状況を有利にする能力が非常に高いユニットである。

敵として戦うなら……あなたはどうする？

オユーは使用率が高いので、対人戦で戦う機会が多い。そこで敵として相手をするにはどうすればいいか、対抗策を考えてみよう。

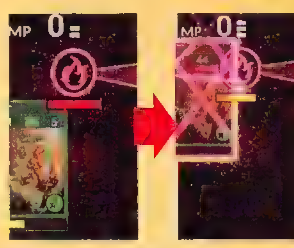
一番簡単な対策は、「対応するユニットを決めて常にマークすることで、オユーを自由に行動させない」という方法である。オユーはキーパーで移動力が上がる能力も持っていないため、これを的確に行なうことができれば大きな脅威にはならないだろう。

相手がオユーを後方に下げて温存しようとする場合は、下手に倒しに行かずに放置してもいい。敵は合計レベル9のデッキで戦っているようなものなのだから、その間に戦場全体で攻勢を仕掛ければ、対戦を有利に進めることができるぞ。

いずれにせよ、オユーは常に試合の流れを支配できるほどには強烈なユニットではない。戦場全体で優勢になるよう戦えば、対処法は見えてくるだろう。



「発掘作業」は範囲内のエレメンタル全てを壊すので、図のように敵のエレメンタルの近くに自軍のエレメンタルを作ることで、「発掘作業」を牽制する手もある。



オユーも結局は1レベルユニットなので耐久力は低い。エンチャントによって攻撃できるようになったエレメンタルにあっさり倒されてしまうこともある。

妄想の車輪 関連キャラクターその2：一緒に使うことで若干強くなる関連キャラクターだが、その効果はなかなか実感しづらい。その理由の一つは、デッキの中に登録するだけで効果を発揮していると勘違いしやすい点にもある。片方が戦闘不能になると関連キャラクターによる補正は消えるのだ。関連キャラクター同士を使う時はその辺りにも気を配るといいだろう。

シナリオモードデータ集 第2回

今月は召喚獣コンプリートへの早道のために重要なシルヴァランドシナリオと、竜騎士の国バハムートロアのシナリオを掲載！　さらに、隠しルートへの分岐ポイントも紹介するぞ。

シルヴァランドシナリオ一覧

Ⅲ-1 世界樹の木の下で
敵召喚獣：ユグドラシル

キーパー LV5	インセクトプレデター
マスター LV4	大密林のドラセナ

■解説：森の守護者による2枚デッキ。相手のユニットが少なすぎるので、ドガリスなどの戦闘を主眼にしたデッキで挑むのはやめよう。ユニットが少ないうえに初期配置のエレメンタルも無いので、無理してインセクトプレデターと闘わずに魔法陣を作ろう。

Ⅲ-2 踏みにじられた聖域1
敵召喚獣：ラファエル

キーパー LV4	血と涙の剣シンクヴァト
キーパー LV3	青き宝玉チュレージ
マスター LV2	光の歌い手アヴェル
マスター LV1	聖歌の歌い手ウィンドメア

■解説：神秘の森に侵攻してきた神聖帝国軍。シーカーである傭兵団がいないので機動力は低いが、最初の100カウントの間ATK+37のシンクヴァトとLV3キーパーでは最強クラスのチュレージが相手なので、この二人に撃ち勝てる火力を持ったマスターが必要になるぞ。

Ⅲ-3 踏みにじられた聖域2
敵召喚獣：ラファエル

キーパー LV2	牡牛の戦槌ボーデ
キーパー LV1	虹の長剣ノイジード
シーカー LV2	黒熊の傭兵オフリド
シーカー LV1	鉄獅子の傭兵シュコダ
マスター LV2	光の歌い手アヴェル

■解説：ついに襲来した神聖帝国軍主力。今回はバランスの取れた編成となっているのに加えて、HP回復系の能力を持つユニットが多く非常に倒しにくい。戦闘力の高いシーカーや、アビリティでダメージを与えることができるユニットを入れよう。

Ⅲ-4 海底からの侵略者
敵召喚獣：リヴァイアサン

キーパー LV3	緑海の重装歩兵ティアーズ
キーパー LV1	紫海の歩兵レッドムーン
シーカー LV3	緑海の重装騎兵エレスティア
マスター LV2	王宮魔導師セレ

■解説：前門の虎について登場の後門の狼ともいうべき部隊。エレスティアにエンチャントをされるとATKが-11されるエリアが出来てしまうので、APを溜められないように倒すよう心がけよう。的確に連発されるセレの「王宮魔導師の誇り」で逃げられないように注意。

Ⅲ-5 絶望の森の魔女
敵召喚獣：リヴァイアサン

キーパー LV3	緑海の重装歩兵ティアーズ
シーカー LV3	緑海の重装騎兵エレスティア
シーカー LV1	紅海の騎兵ローズクォーツ
マスター LV3	緑海の幻術師ステラ

■特殊勝利条件：敵エレメンタルを4個以上破壊
■解説：引き続き海からの侵略者と戦うシナリオ。ティアーズの「緑海の戦術」を受けると移動力が1/4近くまで低下する。そこをLV3マスターであるステラで狙い撃たれると非常に厳しいので気を付けよう。

Ⅲ-6 逃避行 ～巨人山脈～
敵召喚獣：ジャックポット

キーパー LV5	サイクロプス
キーパー LV5	機械神グラン・ピュータ

■特殊勝利条件：敵ユニットを2体以上撃破
■解説：機械の巨人たちと戦うシナリオ。特殊勝利条件はサイクロプスの自爆で達成されることも多い。初期配置のエレメンタルにはすべて攻撃型エンチャントが付与されているので、低レベルユニットはHPに気を付けよう。

Ⅲ-7 逃避行 ～竜王の翼～
敵召喚獣：ラファエル

キーパー LV2	牡牛の戦槌ボーデ
キーパー LV1	虹の長剣ノイジード
シーカー LV2	黒熊の傭兵オフリド
シーカー LV1	鉄獅子の傭兵シュコダ
マスター LV2	光の歌い手アヴェル

■解説：どこかで見たような神聖帝国軍。戦闘力の高いユニットで相手をしたいが、単体でぶつけてもHPを回復されて返り討ちにあうことが多い。《ba011SR 独眼竜アーライ》のようなアビリティで敵の動きを制限できるユニットで相手を分断し、各個撃破したい。

Ⅲ-8 世界樹の葉1
敵召喚獣：バハムート

キーパー LV5	シャイターン

■特殊勝利条件：80%以上の魔法陣で1回以上召喚をする
■解説：シナリオモード随一の罠マップ。設置されたエレメンタルはすべて《ba009R 大地を守るアディル》の「破壊の門」なので、約92カウント放置するとそれだけで負ける。まずはエレメンタルを壊すことを優先しよう。

Ⅲ-9 世界樹の葉2
敵召喚獣：ユグドラシル

キーパー LV5	インセクトプレデター
シーカー LV1	金の腕ナスタ
マスター LV2	黄金樹のカルミア
マスター LV1	深き森のディディスカス

■解説：神秘の森の守護者たちとの再会。シーカーが手薄なので、マスターでインセクトプレデターに思う存分撃ち込んでやろう。ユグドラシルの潜在能力でインセクトプレデターの「高級ディナー」やディディスカスの「生命の河」を連発されると危険なので、一気に倒したい。

Ⅲ-10 茨の女王
敵召喚獣：ラファエル

キーパー LV2	牡牛の戦槌ボーデ
キーパー LV1	虹の長剣ノイジード
シーカー LV2	黒熊の傭兵オフリド
シーカー LV1	鉄獅子の傭兵シュコダ
マスター LV2	光の歌い手アヴェル
マスター LV2	進撃の歌い手ヴェネタ

■解説：神聖帝国の守備部隊だが、以前戦った侵攻部隊より強い。ヴェネタが入ったことで合計10レベルになっているだけでなく、回復役が一人増えているためさらに硬くなっており、非常に手強い。広域ダメージアビリティで一気にダメージを与えるのが有効だぞ。

Ⅲ-11 世界樹は蘇る1
敵召喚獣：リヴァイアサン

キーパー LV5	腹ぺこザンダー
シーカー LV3	鮫の王レッドアイ

■解説：鮫王にびっくりするシナリオ。この男、レベル3の器ではない。下手なキーパーでは返り討ちにあうぞ。ザンダーは高レベルユニットで戦わなければ危険度が低いので、足の速いレッドアイを逃がさず倒せるように、速度低下系のアビリティを用意するといいだろう。

Ⅲ-12 世界樹は蘇る2
敵召喚獣：リヴァイアサン

シーカー LV3	鮫の王レッドアイ
シーカー LV3	緑海の重装騎兵エレスティア
シーカー LV1	紅海の騎兵ローズクォーツ
マスター LV3	緑海の幻術師ステラ

■特殊勝利条件：敵エレメンタルを5個以上破壊
■解説：シルヴァランド最後のシナリオ。レッドアイを追いかけすぎてエレスティアにエンチャントされないように注意。一番簡単な対処法は、優秀なキーパーとエレメンタル破壊能力を揃えたゴブリンたちを使うことだ。

バハムートロアシナリオ一覧

Ⅴ-1 片思いの少年
敵召喚獣：バハムート

キーパー LV2	大地を守るアディル
キーパー LV1	野を駆けるロタネー
シーカー LV2	捕獲するレシャ
シーカー LV2	北の番人ハリス
マスター LV1	未来を紡ぎしミルザム

■解説：竜騎士になるための試練を受けるシナリオ。高レベルキーパーを使うときはミルザムのアビリティで敵に逃げられないように注意したい。関連キャラクターの補正によって移動力の上がっているユニットもいるので、逃げられないような対策が全般的に有効といえる。

Ⅴ-2 紅蓮の竜騎士
敵召喚獣：デュラハン

キーパー LV2	寛容なコンフリー
シーカー LV4	戦闘用メイド　マジョラム
シーカー LV1	戦闘用メイド　コリアンダー
マスター LV1	挑戦するタンジー

■解説：メイドを主力とした不死者軍が相手のシナリオ。敵のユニットたちはコリアンダーの「暗闇の悪戯」やコンフリーの「ガーゴイルの召喚」など、直接戦闘以外にも豊富なダメージソースを持っているので、味方ユニットのHPに気を配って危険になる前に回復しよう。

Ⅴ-3 神聖帝国の侵略1
敵召喚獣：ラファエル

キーパー LV3	青き宝玉チュレージ
キーパー LV3	金の腕輪ダーク
シーカー LV2	黒熊の傭兵オフリド
マスター LV2	進撃の歌い手ヴェネタ

■解説：このシナリオから聖騎士VS竜騎士の決戦が始まる。LV3キーパーのツートップは極めて高い戦闘力を発揮するので、分散させて各個撃破したほうがいいだろう。ヴェネタに長生きされるとじわじわと不利になっていくので、突破力のあるシーカーが欲しいところだ。

Ⅴ-4 神聖帝国の侵略2
敵召喚獣：ジャックポット

キーパー LV1	つるはしゴブリン　オユー
シーカー LV3	黒き魔竜騎兵隊ブルナ
シーカー LV2	鮮血の虎騎兵隊ガシャ
マスター LV4	洞窟大王ゴルガル

■解説：聖騎士と同盟を結んだゴブリンの群れが相手。自軍召喚士のHPが三割近くまで減らされるとブルナの「非常なる追撃」が発動するので、ATKが+16もされてしまう。召喚獣の潜在能力を当てにしないプランを考えて戦うのが得策だ。

Ⅴ-5 絆の槍1
敵召喚獣：バハムート

キーパー LV5	シャイターン

■特殊勝利条件：敵ユニットを2体以上撃破
■解説：どこかで見たような設定だが、特殊勝利条件が違う。しかし、一番危険なのはやはり「破壊の門」なのでまずはエレメンタルを破壊しよう。シャイターンを2回倒せさえすれば魔法陣の大きさはあまり関係ないぞ。

Ⅴ-6 絆の槍2
敵召喚獣：バハムート

キーパー LV3	独眼竜アーライ
キーパー LV1	野を駆けるロタネー
シーカー LV3	すべてを飲み干すサマカ
マスター LV3	物を量りしアダラ

■特殊勝利条件：70%以上の魔法陣で1回以上召喚をする
■解説：真の竜騎士になるための戦い。アダラのアビリティは高レベルキーパーに対して非常に有効なので、使うなら立ち回りに注意。アーライには能力補正がかかっているので、カードの数値で判断するのは危険だ。

Ⅴ-7 リトル・リトル・ホワイト・ドラゴン
敵召喚獣：デュラハン

キーパー LV5	ドラゴンゾンビ
シーカー LV2	戦闘用メイド　オレガノ
マスター LV3	深紅の牙ダルタニア

■特殊勝利条件：敵ユニットを2体以上撃破
■解説：連合軍の第二陣、不死教団が相手のシナリオ。高レベルキーパーを含む3枚デッキなので、機動力を活かした戦法が有効だ。初期配置のエレメンタルはダメージ系と弱体系なので、付近での戦闘はなるべく避けたい。

Ⅴ-8 バハムートの咆哮
敵召喚獣：ラファエル

キーパー LV3	金の腕輪ダーク
キーパー LV1	虹の長剣ノイジード
シーカー LV3	酔いどれ熊ブランド
マスター LV2	光の歌い手アヴェル
マスター LV1	聖歌の歌い手ウィンドメア

■解説：バハムートロアシナリオ最後の決戦。的確にダークやブランドを回復するウィンドメアが非常に邪魔だが、不用意な突進は包囲攻撃される危険が高い。一番いいのは範囲の広いダメージアビリティだが、ブランドに対抗できるユニットがいれば射撃戦でも十分戦える。

シナリオモードの秘密　～外伝シナリオ～

シナリオモードでイベントシーンを進めていると、画面の右下でホイールが回ることがある。この時に特定のカードをプレイスクリーンに置いてあると、通常とは違うシナリオへ進むことが可能だ。

そこで、どのシナリオで隠し分岐が発生するかの一覧を掲載した。これらのシナリオに進むルートを選択すると、最初の方で画面右下にホイールが登場するぞ。必要なカードは基本的にSRだが、デッキとして登録する必要はないので、友人とSRを持ち合ってどのカードで分岐するのか探してみよう！

アルカディア	グランガイア	シルヴァランド
・Ⅰ-1 まだ夢を見ていた頃 ・Ⅰ-2 少年が王になった日 ・Ⅰ-8 神秘の森の虐殺2	・Ⅱ-2 機械神の洞窟 ・Ⅱ-6 断末魔のドラゴン ・Ⅱ-8 混沌の卵	・Ⅲ-2 踏みにじられた聖域1 ・Ⅲ-6 逃避行　～巨人山脈～ ・Ⅲ-7 逃避行　～竜王の翼～
スケールギルド	**バハムートロア**	**ネクロポリス**
・Ⅳ-2 狂戦士の哄笑 ・Ⅳ-3 ワーシャークの叛乱1	・Ⅴ-4 神聖帝国の侵略2 ・Ⅴ-5 絆の槍1	・Ⅵ-2 仮面舞踏会の罠

妄想の車輪 シナリオ達成率の秘密：何事も極めなければ気が済まない人の中には、シナリオはかなり進んでるのに達成率が全然増えない、と悩んでる人もいるだろう。実は達成率は隠しシナリオはもとより、分岐の選択肢も全て見ないと100%にはならない。シナリオ自体は全てクリアしても100%にならないのはそのためだ。全てを見るのはかなり大変だが、ぜひ挑戦してみてほしい。

キャラ別攻略第2回!!
スタイリッシュポイントも詳しく解説!!



今回は、本作のゲージシステム（スタイリッシュポイント）をはじめ、キャラクターの最新戦術を紹介!

戦国 BASARA X CROSS

戦国バサラ X（クロス）

戦国BASARA®X(クロス)
■メーカー：CAPCOM
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日　：稼働中
■使用基板：SYSTEM246／256

Text：ケンちゃん、パチ、ロケット、ゆきのせ

BASARAゲージとスタイリッシュポイントの関係

BASARAゲージ（以下ゲージ）は時間の経過や、攻撃を当てるorくらうなどで増加するが、攻撃を当てた側とくらった側のゲージ増加量に大差は無く、ゲージを増やせる直接的な行動もほとんど無い。スタイリッシュポイントを得て、ゲージ増加量そのものを増やすことで、初めてゲージ効率に差が生まれるのだ。

スタイリッシュポイントとは、ズバリ、ゲージの増加量にかかる倍率のこと。たとえば、スタイリッシュポイントが30%ならゲージ上昇率は1.3倍、50%なら1.5倍となる。

スタイリッシュポイントは下の表にある特定の行動をすると増加する。対戦中に減少することは一切無いので、試合の序盤にスタイリッシュポイントを稼いでおくことが、ゲージをためる最も有効な方法となる。スタイリッシュポイントが100%に達すると、一撃ゲージが点灯し、一撃BASARA技を出せるようになる。

なお、一撃BASARA技発動準備の時間切れ後、もしくは一撃BASARA技使用後は、一撃ゲージを表す水晶が割れてしまうが、蓄積したスタイリッシュポイントに特に影響は無い。



① 一撃ゲージ：スタイリッシュポイントがたまると徐々にゲージの色が濃くなり、100%に達すると点灯する。

② スタイリッシュポイントメッセージ：スタイリッシュポイント増加行動をすると、その行動に応じたメッセージが表示される。

スタイリッシュポイントがたまると？

○BASARAゲージがたまりやすくなる

スタイリッシュポイントはBASARAゲージの増加量にかかる倍率なので、たまればモチロンBASARAゲージの効率もUPする。後の戦況に多大な影響を及ぼすぞ。

○一撃BASARA技が発動可能

スタイリッシュポイントが100%に達すると、一撃BASARA技発動準備が可能となる。一撃BASARA技発動準備後はキャラが一定時間点滅し、その間は一撃BASARA技を出せる。

スタイリッシュポイントをためる方法

右の表はスタイリッシュポイント増加行動をまとめたものだ。

ジャストディフェンス、ジャストパーフェクトガードは何度でも増加する。塵も積もれば山となるぞ。吹き飛ばし攻撃、エリアル攻撃（その後の援軍追撃含む）は増加量が多い。連続技や対空に組み込んでいこう。対戦の序盤に決められれば効果はデカイ。Lv30以下で援軍を呼び出した場合は、援軍ファーストアタックをセットで取りやすいことにも注目だ。



狙うのと狙わないのでは、BASARAゲージの効率に大きく差が生まれる。実戦に組み込んでいこう。

スタイリッシュポイント獲得条件一覧

カテゴリ	獲得SP%	獲得成功時表示メッセージ	条件	1試合中一度のみ	1P or 2Pどちらか
援軍	10	EN REQUEST	援軍を要請する	○	−
	10	EN APPEAR	援軍が戦場に到着する	○	−
	10	EN FIRST HIT	ファーストヒット時(援軍)	○	○
	5	EN COUNTER HIT	援軍の攻撃をカウンターヒットをさせる	○	−
	7	COUNTER SUCCESS	援軍カウンター成功時	−	−
	1	EN HIT CANCEL	援軍ヒットキャンセルを出す	○	−
	5	EN BOUNCE DOWN HIT	吹き飛ばし攻撃(最大タメ以外)を当て、壁にはね返る前に援軍攻撃をヒットさせる	○	−
	5	EN AERIAL	エリアル中に援軍攻撃をヒットさせる	○	−
	5	BLOCK SUCCESS	援軍ブロック成功時	−	−
	5	EN BASARA	援軍アシストがヒットしたとき	○	−
	10	LOW LV EN REQ	レベル30以下の援軍を要請したとき	○	−
プレイヤー	5	FIRST HIT	ファーストヒット時(プレイヤー)	○	○
	10	BOUNCE DOWN	壁吹き飛ばし攻撃ヒット時	○	−
	5	THROW SUCCESS	投げ技を決めた時	○	−
	10	AERIAL HIT	エリアル発動攻撃ヒット時	○	−
	5	PROVOCATION P	挑発時(自分の残りHPが2割以下、もしくは相手とのHP差が2倍負けているとき)	−	−
	2	表示なし	必殺技がカウンターヒット時	−	−
	5	BASARA HIT	BASARA技がヒット時	○	−
	1	JUST DEFENCE	ジャストディフェンス成功時	−	−
	5	STYLISH KO!	BASARA技でK.O.時	−	−
	10	ICHIGEKI AVOID	一撃BASARA技を回避時	○	−
	10	HP REVERSAL KO	相手とのHP差かひらいた状態からの逆転K.O.もしくはDobuleK.O. ※1	−	−
	8	STAND ATK HIT	立ち攻撃　基本技かすべてヒット (弱・中・強　どれもコンボ途中からではなく初段でヒットさせる)	−	−
	8	CROUCH ATK HIT	しゃがみ攻撃　基本技がすへてヒット (弱・中・強　どれもコンボ途中からではなく初段でヒットさせる)	−	−
	8	JUMP ATK HIT	空中攻撃　基本技がすべてヒット (弱・中・強　どれもコンボ途中からではなく初段でヒットさせる)	−	−
	1.5	JUST PG	ジャストパーフェクトガード成功時	−	−
	3	AVOID BACK STEP	近距離時に相手の攻撃をバックステップでかわす	−	−
	3	GUARD KEEPER	一度ガードしてから10秒ダメージを相手から受けない	−	−
	2	表示なし	相殺時(1P、2Pどちらとも)	−	−
	5	表示なし	相手にダメージを与える度に、少量のSP増加(すべてのHPを奪った合計が5%)	−	−
	15	表示なし	タメージを与えられる度に、少量のSP増加(すべてHPを奪われた合計が15%)	−	−
援軍(特)	(20%)	特に表示無し	援軍か戦場に到着してとどまっているだけで20%増加※2	−	−

※1　負け側20%、勝ち側80%から逆転、ただし負け側が50%以上回復した場合は無効。※2　この20%は特殊で一撃ゲージには反映されないがBASARAゲージの増加率には影響を与える。

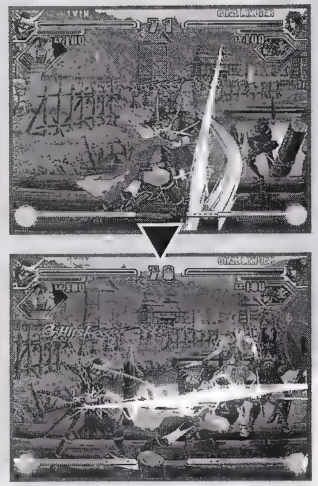


攻めの行動を煮詰めよう

政宗は防御面や立ち回りは安定しているので、攻めに転じた時の選択肢を増やし相手を圧倒したい。崩し手段として非常に有効な➡＋中は、起き攻めとしてそのまま重ねていく使い方も有効なのだが、チェーンコンボからも派生できるので、固めからもガード崩しを狙える。

ヒット時には援軍アタック（対地）を出していけば、連続技につないでいけるのが強みだろう。また、一撃BASARA技準備をした状態ならば、➡＋中から援軍アタック（対地）で追撃した後、一撃BASARA技が決まる。どんなに不利な状況でも決まってしまえば逆転勝利することができるので、一撃ゲージがたまった状態には積極的に狙っていこう。

➡＋中での崩しを狙うと、相手も暴れなどで対策してくることが多い。そんなときはフロントダッシュで相手に接近しながら無敵技であるDEATH FANGを出せば、相手の暴れを一方的につぶすこともできる。たとえガードされてしまっても、援軍アタック（対地）を即座に入力していけば、相手も援軍攻撃をガードするしか無いので行動できない。暴れつぶす手段だけでなく、ジャンプ防止としても有効な攻め手段だ。


非常に使いやすく、強力な崩し手段である➡＋中。状況に応じて連続技を決めて、ダメージを与えていこう。

連続技解説

①は➡＋中からの連続技。相手との距離が近過ぎても遠過ぎてもジャンプ弱がヒットしないのが難点だが、援軍アタックを使用しないので、援軍要請前でも決めていけるのが強み。ジャンプ弱を決められる位置を把握し、中段を使いこなして連続技を決めていこう。②は援軍アタック（対地）を使用した連続技。ダメージが大きく、相手がダウン復帰不能になるので、その後の展開も非常に優位に立てるのが強みだ。③は攻めでDEATH FANGをヒットさせたときの連続技。ガードされても不利な状況にならない。

連続技

①➡＋中→ジャンプ【弱→中→強】Ⓒ▶空中DEATH FANG

②【しゃがみ弱→立ち中→しゃがみ中→しゃがみ強】Ⓒ▶MAGNUM STEP→援軍アタック（対地）→エリアル攻撃→ジャンプ【中→強→中→強】→エリアルスパイク

③DEATH FANG→援軍アタック（対地）→しゃがみ中→ジャンプ【弱→中→強】Ⓒ▶空中DEATH FANG



新連続技でダメージアップ

①は画面端付近で低空朱雀翔を当てれば、バウンドしたところを拾える。最後の朱雀翔は相手との高さを見て出す。相手の位置が低い場合は空振りするので注意しよう。

②、③は立ち強2段目をガードさせた後の➡＋中としゃがみ強の二択成功時の連続技。②の場合はしゃがみ中後、レバーをニュートラルにして強＋援→虎炎・壱タメと入力する。虎炎・壱タメはヒット時に壁吹き飛びにする程度までタメ、援軍アタックヒット直後を狙い、高めに拾うのがポイントだ。虎炎・壱タメヒット後はレバー➡で追いかけ、相手が壁に張り付くぐらいのタイミングでエリアル攻撃を当てる。あとは昇り中→強→下りエリアルスパイクを繰り返すのだが、エリアルスパイクはやや低めに当てると次の追撃が楽になる。素早く決めないとエリアル攻撃が壁張り付きにならないので注意しよう。3～4ループ決めた後は、灼熱炎鳳覇につなげばダウンを奪え、起き攻めを狙える。


援軍アタック（対地）前に虎炎・壱タメを出しておき、援軍アタックヒット後に高めに当てるのがポイント。ダメージがかなり高いぞ。

ガード崩しを強化！

援軍レベル50以上でガード崩しの二択を仕掛ける場合は、立ち強2段目からチェーンコンボで中段の➡＋中としゃがみ強での二択を仕掛けるのがオススメ。立ち強2段目は引き寄せ効果があるので、パーフェクトガードをされても距離が離れないのが強み。ヒット後に援軍アタック（対地）で追撃すれば、どちらがヒットしても虎炎・壱タメの高ダメージ連続技を決められダウンも奪える。

なお、座高の高い政宗、秀吉、信長、忠勝には前方昇りジャンプ弱がしゃがみにヒットする。ジャンプ弱＋援と出せばジャンプの下りに追撃が狙えるので、強力な崩しになるぞ。

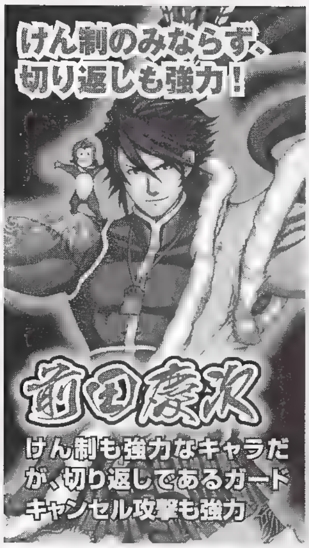

立ち強2段目は引き寄せ効果を持つので、パーフェクトガードをされても密着できるぞ。

連続技

①（画面端付近）【しゃがみ弱→立ち中→立ち強（2段目）】Ⓙ▶低空朱雀翔→【立ち弱→立ち中】Ⓒ▶前方ジャンプ【弱→中→強】Ⓒ▶朱雀翔

②（援軍Lv50以上）➡＋中→援軍アタック（対地）→【しゃがみ中→立ち強（1段目＋援軍同時押し）】Ⓒ▶虎炎・壱タメ→援軍アタックヒット→虎炎・壱タメヒット→➡→{エリアル攻撃→ジャンプ【中→強→エリアルスパイク】}×3～4→灼熱炎鳳覇

③（援軍Lv50以上）　しゃがみ強→➡＋強（1段目ずらし援軍ボタン押し）→虎炎・壱タメ～（②の部分と{}同じ）

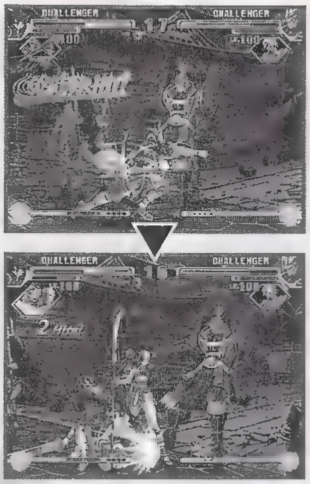


ガードキャンセル攻撃を使いこなす

ゲージを消費して繰り出すことのできるガードキャンセル攻撃。BASARAゲージを消費し、なおかつガードゲージも半分消費する行動なのだが、その分相手の攻めを切り返しやすく、使い勝手がいい。

ほかのキャラのガードキャンセル攻撃は相手を遠くに吹き飛ばしてしまうが、慶次のガードキャンセル攻撃は自分も進む上に、相手を吹き飛ばす距離が短いので、追撃が可能。まず、中攻撃以上の技をガードキャンセル攻撃で反撃してカウンターヒットさせていこう。カウンターを取れたら、援軍が使用可能になるまで待ち、援軍要請可能になった瞬間、援軍アタック（対地）を要請。その後、すかさずしゃがみ弱を入力していけば、ガードキャンセル攻撃のダウン中にしゃがみ弱がヒット→援軍アタック（対地）がヒットとなり、相手を地上くらいにしてくれるのだ。そこから横恋慕につないで連続技を決めていこう。

タイミングはシビアだが、強力な切り返し手段であるガードキャンセル攻撃から、通常連続技とほぼ同じダメージを与えていける。ちなみに元親には直接援軍アタック（対地）をヒットさせることができる。



BASARAゲージとガードゲージを消費するものの、強力な切り返し手段のガードキャンセル。ヒット時は連続技を決めていこう。

連続技解説

①はガードキャンセル攻撃からの連続技。入力のタイミングが難しいのだが、ダメージが大きいのでガードキャンセル攻撃からは常に狙って行きたい。②はキャラ限定だが、画面端で援軍アタック（対地）を使用せずに大ダメージを与えることのできる連続技だ。慶次、謙信、元親、秀吉、忠勝に決めることが可能。対応キャラ以外はしゃがみ中がヒットしないので注意。③はけん制技として強力な横恋慕がヒットしたときの連続技。ダメージが大きく、決める機会の多い連続技なので、覚えておこう。

連続技

①ガードキャンセル攻撃→援軍アタック（対地）→しゃがみ弱Ⓒ▶横恋慕→ダッシュ立ち中→立ち強→➡＋強→立ち強Ⓒ▶恋の峠越え

②（画面端付近）【しゃがみ弱→しゃがみ中】→ジャンプ【中→強】→着地立ち強→➡＋強→立ち強Ⓒ▶恋の峠越え

③横恋慕→ダッシュ→ダッシュ立ち中→立ち強→➡＋強→立ち強→➡＋強→立ち強Ⓒ▶恋の峠越え



ガードの崩し方を知る

後述の連続技①を決めた後は、相手が冷気状態でダウンする。ここからはジャンプキャンセルで前方ジャンプしてから相手の起き上がりを攻め込もう。相手がクイック起き上がりをした場合は、ジャンプ強を重ねるか、着地しゃがみ弱、着地投げ技でガードを崩す。相手の通常起き上がりを読んだ場合は、前方ジャンプから空中ダッシュジャンプ強と着地しゃがみ弱で中下段の二択を仕掛けよう。また、すべての起き上がり方法共通で、援軍が使用可能な状況では、空中ダッシュで相手を飛び越えつつ援軍アタックを出してガード方向の表裏で揺さぶっていく。なお、援軍レベルが50未満なら援軍アタック（対地）、50以上ならば援軍アタック（対空）を使うこと。

ダッシュしゃがみ弱をガードさせた後もガードを崩すチャンス。ここからは投げ技と遅めしゃがみ強で二択をかけよう。しゃがみ強からは神陣を決め打ちしておけば、カウンターヒットしたときにつながるので後述の連続技②で追撃しよう。またしゃがみ弱からは、昇りジャンプ強による中段攻撃を仕掛けるのも効果的だ。ここからは援軍が使えるならば連続技③へ移行できる。



援軍がある状況での昇りジャンプ強は主力となる。ここからの連続技はメインダメージ源と言っても過言ではないので要練習だ。

連続技解説

①は援軍が使えないとき、もしくは援軍を温存したいときの起き攻め重視連続技。しゃがみ弱からしゃがみ強のつなぎは、少しでも遅れると失敗するので注意。②はしゃがみ強カウンターヒット時の連続技。神陣後はレバーを⬋方向へ入力し続け、ジャンプした瞬間に弱ボタンを押そう。なお、ガード時はそのままジャンプ強で攻めを継続すること。③は援軍アタック（対空）が当たった後一瞬待ってからジャンプ強を出す。その後の立ち強が高い打点で当たったときは神燕、低いときは神斬、神烈へつなげよう。

連続技一

①しゃがみ弱×2→しゃがみ強Ⓒ▶神陣

②しゃがみ強（カウンターヒット）Ⓒ▶神陣Ⓙ▶ジャンプ【弱→中】Ⓙ▶【弱→強】Ⓒ▶空中神翔

③昇りジャンプ強→援軍アタック（対空）→（援軍ヒットキャンセル）ジャンプ強→立ち強Ⓒ▶神速～神燕or神斬or神烈

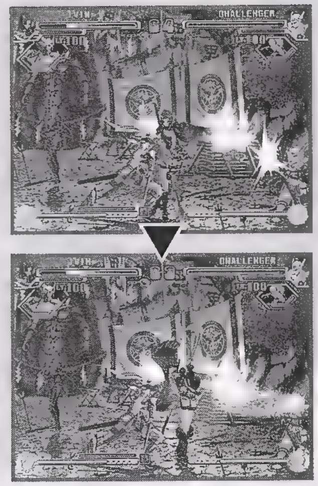


援軍アタックを活用し開け根の国モードへ

通常モードでの立ち回りが貧弱なお市。その分強力な開け根の国モードなのだが、強力ゆえになかなか安全に変身できないのが難点だろう。しかし、援軍アタックを使用すれば比較的安全に変身できる。

まずは、根の国ゲージがある状態で➡＋中からの連続技を決め、相手のダウンを奪う。その後「盾を飛ばして、一定時間停滞させておく飛び道具」である援軍アタック（対地）を相手の起き上がりに重ねる。その間に時間を活用し開け根の国を発動すると、相手が盾をガードした後、開け根の国モードで攻撃を仕掛けていける。画面端ならば、相手は後ろに下がることもできないので、容易にガード崩しの選択肢を掛けていくことも可能になるだろう。安全かつ相手に接近しつつ変身できるので、活用していこう。

開け根の国モード中は援軍アタック（対空）を使った攻めが強力。対空としてではなく、沃追などを空中ガードした相手のガードを崩す方法としても使っていける。
また、画面端から逃げようとする相手を捕まえるのにも有効なので、援軍ゲージがあるときは常に意識していくと良いだろう。



ガードされてしまうと、変身しても反撃されてしまう開け根の国。重要な技なので、援軍アタックを使い、安全に変身していきたい。

連続技解説

①ジャンプ強はカウンターヒット時に相手が浮き上がるので、発生が早くジャンプキャンセル可能なしゃがみ中で拾い、空中連続技を決めていこう。②通常モードでは援軍アタック（対地）を連続技に組み込んで、ダメージを上げていくことも重要だ。③は開け根の国モード中の連続技。驚異のダメージ量で、綺麗に決まれば即死級のダメージを与えることも可能だ。コツは虚の後の沃の入力を最速で入力することだ。入力が遅いと、相手が浮き上がってしまう。また、相手との距離が近過ぎても沃がヒットしないので、注意。

連続技

①ジャンプ強カウンター→しゃがみ中Ⓙ▶ジャンプ【弱→中→強】

②【➡＋中→しゃがみ中→しゃがみ強→拒め緋の渦・陰→➡＋援軍アタック（対地）→フロントダッシュ→エリアル攻撃Ⓙ▶ジャンプ【中→強→中→強→弱→中】→エリアルスパイク

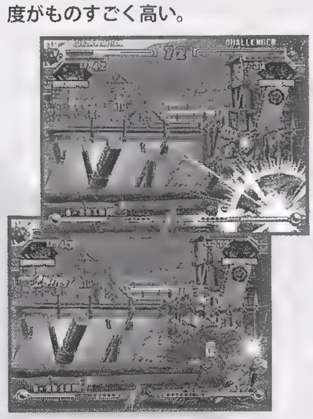
③（開け根の国中・画面端付近）➡＋中→【沃→虚】×n



連続技解説

①は弩九：落下をヒット確認して出せる連続技。五羅の発生がかなり早いので、確認は楽にできる。五羅：一撃をヒットさせたら、強を押しながら五羅：二撃をタメ、落下寸前で出すようにする。最大タメ版の五羅：二撃が当たると硬直がほとんど無いので、ダッシュからエリアル攻撃をヒットさせられる。五羅：二撃を出すときは、成功、失敗を問わずヒット時にダッシュ入力をしておけば、次の追撃が楽になるので覚えておこう。エリアル攻撃は相手が壁に張り付いた後に若干遅れて当たるように出さないと壁に張り付き、次の追撃が決まらないので注意しよう。

②は画面端で弩九（後）→落下を当てると相手側に跳ね返る特性を利用したもの。落下後の立ち弱は目押しで猶予は2フレーム。3ループさせるか失敗しそうになったら五羅につなげ、1と同様の追撃をしよう。一応、立ちくらい時も立ち弱はつなげるが、猶予が1フレームなので難度がものすごく高い。

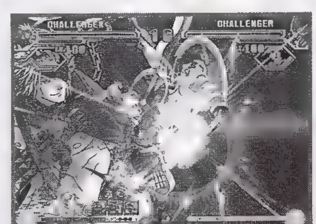


弩九（後）→落下は画面端でヒットすれば元親が相手側に跳ね返る。その後は目押しで立ち弱につなげ、最後は五羅を決めよう。

役立つ小ネタを覚えろ！

五羅：一撃は無敵こそ無いものの、発生が暗転前1＋0フレームと非常に早い。相手の連係を読んで割り込みに使ったり、連続技に便利。特に弩九→落下ヒット後や、ジャンプ強後の拾いなどで出すのが狙い目だ。ヒットしたら左で解説している連続技を決めよう。

弩九→落下は中段かつガードされても有利と高性能。チェーンコンボをガードされたら、弩九→落下を使って攻勢を維持しよう。また、画面端のみ弩九（後）→落下ヒット時は相手側に跳ね返るようになる。密着状態になるので、さらに攻め立てよう。



頼りになる五羅。五羅から始まる連続技をしっかりと覚えておきたい。

連続技

①　弩九→落下→五羅：一撃→五羅：二撃（最大版）→ダッシュエリアル攻撃→ジャンプ【中→強】×3→エリアルスパイク

②　（画面端、相手しゃがみくらい）弩九（後）→落下→｛【立ち弱→立ち中】Ⓒ▶弩九（後）→落下｝×3→五羅：一撃→五羅：二撃



連続技解説

①は画面端に簡単に運べる連続技。令・槍兵前進ヒット後はダウン復帰不能時間が長いので、低めに吹き飛ばし攻撃を当てよう。また、吹き飛ばし攻撃は距離を離してヒットさせた方がいい。ヒット後は令・弓兵上射×２→先の手「発」を出せば、ガード不能起き攻めに持ち込める。

②は画面端の禁じ手「縛」を絡めた連続技。令・槍兵上昇の兵士を立ち強で弾き、ヒットさせるのがポイント。兵弾き→令・槍兵前進とヒットするので、発生の遅い禁じ手「縛」も連続ヒットさせられる。これを覚えればガード不能起き攻めをループさせられるぞ。

連続技ダミーダミー

①【しゃがみ弱→立ち中→立ち強】Ⓒ弾き手「壁」(⬅)→令・槍兵前進→吹き飛ばし攻撃→吹き飛ばし攻撃

②(画面端付近) ➡＋中→令・槍兵前進→立ち中Ⓒ令・槍兵上昇×2→立ち強(援軍同時押し)Ⓒ禁じ手「縛」→令・槍兵上昇ヒット→禁じ手「縛」

ガード不能起き攻めで縛殺！

元就はガード不能の先の手「発」(以下「発」)→起爆を重ねて連続技を狙うのが理想。画面中央、端を問わず狙えるが、画面端に持ち込むパターンを作っておけば、ループ性の高い起き攻めを狙える。特に狙いやすい二つのパターンを紹介しよう。

❶チェーンコンボ→弾き手「壁」(以下「壁」)(⬅)→令・槍兵前進→吹き飛ばし攻撃→➡→吹き飛ばし攻撃→令・弓兵上射×２→強先の手「発」→矢が重なる→起爆

❷(画面端)令・槍兵上昇×２→立ち強(援軍同時押し)→禁じ手「縛」(以下「縛」)→令・槍兵前進→「縛」→中or強「発」→「壁」(↙設置、２段階タメ)設置→起爆

❶は元就が画面端よりに居る場合に狙うパターンで一気に画面端へ運べる。その後は令・弓兵上射をキャンセルして令・弓兵上射→「発」を出す。相手の起き上がりに矢が重なり、起爆まで連続ヒットする

❷は画面中央付近などから連続技で画面端に運んだ後のパーツ。左記の②の連続技で紹介したように禁じ手「縛」をヒットさせたら、「壁」を↙設置２段階タメで設置する。「縛」ヒット後は弾き手「壁」がヒットするようになるので、起き上がりに「壁」が重なる。壁ヒット時は追撃、ガード時は起爆を出す。また、「縛」ヒット後は援軍を呼べないので援軍カウンターも防止できるぞ。



画面端で禁じ手「縛」を決めた後は、先の手「発」を設置しつつ弾き手「壁」の２段階タメを設置してガード不能起き攻めへ。



連続技解説

①は中灰塵乱渦後は相手が壁に張り付いた瞬間に↙＋援入力で援軍アタック(対空)をヒットさせれば、秀吉側に吹き飛んでくるので追撃を決めやすい。なお、天地葬送が画面端でヒットした場合は、慶次、元就、秀吉、忠勝以外には弱灰塵乱渦後→しゃがみ弱→しゃがみ中→中灰塵乱渦で追撃する。また、吹き飛ばし攻撃ヒット後、元就、謙信、お市にはしゃがみ中→立ち強→弱灰塵乱渦or金剛破滅にすること。また、援軍レベルが高ければ始動部分をしゃがみ弱→しゃがみ中→➡＋中→援軍アタック(対地)→天地葬送から狙える。

②は政宗、信長にヒットする連続技。援軍カウンターを出されなければ決め続けられるものの、自分の援軍レベルが高くないと援軍ゲージが回復しないで連続技にならない。

③は慶次、忠勝限定の天地葬送後の追撃。一気に画面端へ運べ、追撃を狙えるのが利点。画面端ヒット時は①の連続技の追撃にすること。



中灰塵乱渦後は相手が壁に張り付いたタイミングで援軍アタック(対空)を出す。壁吹き飛び状態のまま相手が秀吉側に吹き飛ぶのだ。

威風万丈連係で崩す

画面端付近で弱灰塵乱渦を決めた後や、【しゃがみ弱→しゃがみ中】をガードさせた後の状況では、威風万丈最大タメを狙いたい。威風万丈最大タメはジャストディフェンス以外はガード不能かつ、ヒット時は必殺技でキャンセルできる。タメ中に援軍アタック(対空)で画面端から逃げ道を塞いで出すのが強力だ。



援軍アタック(対空)で端から逃がさず、ガード不能の威風万丈最大タメを当てよう。

連続技

①天地葬送→しゃがみ中→立ち強→弱灰塵乱渦→中灰塵乱渦→援軍アタック(対空)→吹き飛ばし攻撃→➡→しゃがみ中→立ち強→➡＋中→天地葬送→しゃがみ強→弱灰塵乱渦or金剛破滅

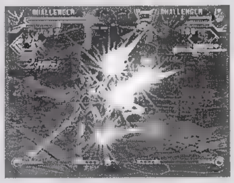
②(レベル80以上)弱灰塵乱渦×２～３→中灰塵乱渦→援軍アタック(対空)→弱灰塵乱渦

③(画面中央)天地葬送→吹き飛ばし攻撃→【しゃがみ中→立ち強】→天地葬送→しゃがみ強→弱灰塵乱渦→中灰塵乱渦



オススメ要請Lvは17！

Lv1～99の援軍アタック（対地）は、ダウン中の相手に当てても、通常の浮きに戻せる。これを活用して有利時間を増やせば、Lv100のときとほぼ同内容の連続技をきめられるぞ。また、連続技中に援軍アタックを2回組み込むことが多いので、2連続の呼び出しが可能となるLv17になったら即要請してしまおう。


援軍アタック（対空）を序盤から使い、ヒット後は慟哭スル魂を発動せよ！

魂周回時のガードキャンセル攻撃対策

至近距離でしゃがみ強を出すと、くらい判定が前に移動し、ガードキャンセル攻撃をよけつつ攻撃できる。○の付いたキャラが回避可能なキャラで、◎のキャラは少し離れていてもOKだ。ジャンプはジャンプキャンセル、ハイジャンプ強はハイジャンプキャンセルの昇りでジャンプ強を出したときによけられるかを表す。ハイジャンプ昇り強からは魂飛ばし→下り強→しゃがみ弱or空中ダッシュ強の二択に持ち込めるので、攻めも継続しやすい。また、通常技→ダッシュ→一瞬ガード後に投げ技とすると、ガードキャンセル攻撃を防ぎつつ崩しにいける。

●ガードキャンセル対策表

対応キャラ	しゃがみ強	ジャンプ	ハイジャンプ強	硬直差
伊達政宗	◎	○	○	プラス2
真田幸村	○	×	○	プラス5
前田慶次	◎	○	○	プラス6
上杉謙信	○	○	○	プラス12
お市	×	○	○	プラス1
長曾我部元親	×	○	○	プラス28
毛利元就	○	×	○	プラス2
豊臣秀吉	○	×	○	プラス6
織田信長	○	×	○	プラス6
本多忠勝	○	×	×	プラス6

※数値はすべて編集部調べです。単位はフレームです。

連続技解説

①は投げ技から決められる高威力連続技。上記で紹介している援軍アタック（対地）によるダウン追い討ちで、相手を浮かせ直すことによって決まる連続技だ。慟哭スル魂　波動後は➡入力で追いかけ、空中で残りの技を入れていこう。

②は画面端でハイジャンプ昇り強からの魂飛ばしがヒットしたときに決めるもの。立ち強→魂飛ばし→ダッシュは、立ち強のヒットストップ中に➡➡弱と素早く入力すると出すことができる。慶次に対しては、エリアル攻撃後【弱→強→中→強】→エリアルスパイクで締めよう。

連続技

①投げ技→援軍アタック(対地)(ダウン追い討ち)→ダッシュ立ち強Ⓒ▶死ニ至ル病→援軍アタック(対地)(ダウン追い討ち)→慟哭スル魂　波動(魂3つ消費)→➡(ダッシュ追撃)→【立ち中→しゃがみ中→立ち強→➡＋強】Ⓙ▶ジャンプ強Ⓒ▶遠雷過

②（画面端）ハイジャンプ昇り強後、遅めに魂飛ばし→下りジャンプ強→立ち強Ⓒ▶魂を飛ばしつつダッシュエリアル攻撃→➡（ジャンプ追撃）ジャンプ中Ⓙ▶ジャンプ【弱→強→中→強→弱→強】→エリアルスパイク



ロックオンに注意！

空中連続技中にロックオンしてしまうと、相手のダウン復帰不能時間が急激に短くなり、連続技がつながらなくなってしまう。よって、家康到着後、未ロックオン時の空中連続技は、飛行形態ではなく、援軍アタック（対空）を活用した追撃パターンを使っていきたい。とっさの判断が重要になってくるぞ。


家康到着後、飛行形態or攻撃形態になると、ロックオンマークが出現する。

防御形態の詳細と裏技発見！

右の表は防御形態中にガードポイントが付加される技とそのタイミング、発生のまとめだ。前号紹介したものに加え、ガードポイントの発生が早く、打点が高い立ち中を早だし対空に。対空技を耐えられるジャンプ中を跳び込みに多用しよう。

援軍ゲージがMAXの状態で、防御形態の入力と同時に援軍ボタンを押すと、防御形態をキャンセルして援護形態が発動する。この入力後は防御形態の持続中であることをあらわす盾マークが出現しないが、防御形態の効果は発動しており、しかもその効果は対戦終了まで持続する。

防御形態で付加されるガードポイントと発生

技名	ガードポイント	発生
立ち弱	1～8	13
立ち中	6～19	18
立ち強	1～23	24
立ち強タメ	1～23（※1）	24～84
しゃがみ弱	1～7	6
しゃがみ中	16～29	28
しゃがみ強	10～20	20
しゃがみ強タメ	1～29（※2）	21～48（※3）
➡＋中	14～24	30
ジャンプ中	10～14	17
ジャンプ強	6～12	17
吹き飛ばし攻撃	1～23	20
エリアル攻撃	1～13	16
攻撃形態	1～13	ー
飛行形態	1～7	ー
削岩直下	1～13	18
援護形態	2～14	ー
電磁形態	1～13	27
突進形態	1～11	19（※4）
戦国最強・最大出力	1～9	9（※5）

※1 ボタンを離してから1～13、最後の一振りの出始めか発生まで
※2 ボタンを離してから発生まで　※3 ボタンを離してから4で発生
※4 ガードポイントが切れた直後から発生後まで無敵時間あり
※5 ガードポイントは暗転後、攻撃発生直前に切れる

連続技解説

①、②とも飛行形態を使っていないので、未ロックオン時も安心して使用できる。①のコツは、しゃがみ弱→援軍アタック（対空）→立ち中を素早く入力することと、入力の際にボタンを連打しないこと。ボタンを連打すると援軍ヒットキャンセルが暴発し、それ以降につながらなくなってしまう。一回押しを心掛けること。②は援軍ヒットキャンセルダッシュ→ハイジャンプ弱ができるかがポイント。攻撃形態が暴発しないよう、ハイジャンプは⬉⬈と入力しよう。

投げ技の拾いは忠勝には立ち弱、元就にはダッシュ立ち弱で代用しよう。

連続技

①しゃがみ弱→援軍アタック（対空）→立ち中2段目→援軍ヒットキャンセルダッシュ立ち中二段目→援軍アタック（対空）→援軍ヒットキャンセルジャンプ【弱→中】

②投げ技→立ち中一段目→援軍アタック（対空）→援軍ヒットキャンセルダッシュハイジャンプ【弱→ディレイ中→ディレイ強】→援軍アタック（対空）→ハイジャンプ中

※数値はすべて編集部調べです。単位はフレームです。

知識を吸収して究極の闘いに挑め！

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH ™

基本システムの応用や解析、強力な必殺技に対する対策などを紹介。対戦でさんざん苦しめられてきた、サプライズローズに泣かされる日々とはおさらばだ。

THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：TAITO Type X

※画面写真はPS2版のものです。

Text 極限堂、パワー

攻めと守りに使える緊急回避と避けの応用テクニック！

緊急回避の応用

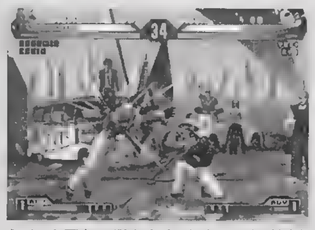
ダッシュ中に前転をすると移動距離が伸びるので、これを使って画面端から脱出しよう。➡➡＋AB同時押しでダッシュのモーションが見えることなく長距離前転が可能なので、画面端で連続ジャンプ攻撃による固めを狙われた場合は、これで一気に間合いを離すと前転の硬直に攻撃を受けずに脱出しやすいぞ。

そして最近注目されているのがクイック緊急回避だ。その性能は動作中は打撃と投げに対して完全無敵で、動作終了直後に無防備な状態があり、このときは打撃と投げ（投げ外し不能）をくらってしまう。

クイック緊急回避は弱攻撃から出すと大幅不利、強攻撃と特殊技からは少し不利、ふっ飛ばし攻撃からはわずかに有利となっている。

強攻撃からのクイック緊急回避は不利といっても、打撃での反撃が確定する心配はほぼ無い。そして微妙に不利な状況が幸いして、移動後に発生の遅い無敵投げを狙うと、相手をうまい具合に投げやすいのだ。

ふっ飛ばし攻撃から出すと、ガードキャンセルふっ飛ばし攻撃を避けるため非常に有効だ。例え相手が何もしなくても、有利フレームを取って攻められるのでリスクが無いぞ。



クイック緊急回避から大門、クラーク、社（大地）、クラウザーの無敵投げは最速でOK。

避けの応用

京や庵のめくりを使った起き攻めを、毎回確実にガードするのは困難だ。避けを選択していると、前転で逃げられないので苦しめられることが多いが、見えにくい起き攻めはいっそのこと避けてしまうのもありだ。

避けに対して決まる攻撃は投げのみだが、毎回避けに対応して投げることは難しいので、うまくいけば無傷で済む可能性があり、悪くても投げられて仕切り直しにできる。リバーサル避けを選択肢に取り入れて、起き攻めをさせにくくしよう。

また攻めの選択肢では、投げキャラは密着付近から弱攻撃にクイック避けを仕掛けるのが効果的だ。避け中に相手を見て、地上にとどまっていたら避け後にコマンド投げを決めよう。このとき微妙に離れているため、相手が通常投げで反撃するためには、少し前へ歩く必要があり、突然の避け中に投げられる心配はほぼ無い。

避けを見て跳ぶ相手には、避け攻撃→コマンド投げも狙うといい。これで相手は地上にとどまりやすくなり、避け後に投げやすくなるぞ。

この戦術はコマンド投げの変わりに無敵技でも応用が効く。相手を見て裏キングのサプライズローズなどが狙いやすい。



避けたら投げのコマンドだけ入れて、ギリギリまで相手を見て地上に居たら投げよう。

知ってて得する　リバーサル通常投げの仕組み

起き上がりにリバーサル通常投げを狙った➡＋CorDの連打が強いことをプレイヤーの多くが感じていると思うが、起き上がりに通常投げが出てくれず、攻撃をくらった経験はだれでもあるはずだ。

リバーサル通常投げが成功すれば、自分が背向け状態だろうが、相手の攻撃が重なっていようが投げることができるが、起き上がった瞬間にボタンを押せていないと、投げが出ずに通常技が出てしまう。そのため、相手に攻撃を重ねられていた場合に失敗すると悲惨だ。

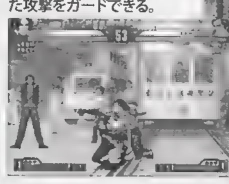
これを解決してくれる新しいリバーサル通常投げ方法を紹介しよう。それは⬋＋CorD（連打）という入力方法だ。攻撃を重ねられているときにこの入力をすると、リバーサル通常投げが成功すれば投げになり、投げを失敗した場合は重ねられた攻撃をガードできる。

一見すると完全な防御手段に見えるが欠点もあり、相手が打撃をしっかり重ねていなかった場合は、投げの失敗時にしゃがみCorDが出てしまうのだ。打撃が重なっていない場合は、逆に➡＋Cの方が通常投げになりやすいので、どちらの入力方法も一長一短となる。

一応⬋＋AC同時押しなどにすることで、漏れる攻撃をしゃがみAに変えることもできる。使用キャラを考えて、投げが失敗時に漏れる攻撃を変えよう。

相手のキャラの攻撃が重ねやすいかや、相手プレイヤーの技量なども考えて、リバーサル通常投げの入力方法を変えていきたい。

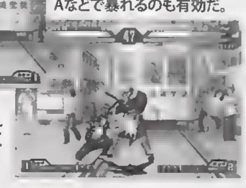
最後に例外技として、ヒットバックの無い多段技を重ねられた場合は、リバーサル通常投げができないことを覚えておこう。キムの近距離立ちC（1段目）やバイスの近距離立ちD（1段目）、マチュアのデスロウなどが当てはまる。



⬋＋Cでリバーサル通常投げを狙えば、失敗時に重ねられた攻撃をガードできる。



ボタンは連打でもOK。タイミング良く押せれば通常投げになってくれる。



逆の発想で、AC同時押しで投げを仕込みながらしゃがみAなどで暴れるのも有効だ。

もう、同じ手は通用しない!

技対策

関東予選で猛威を振るっているサプライズローズだが、決して反撃ができない技ではない。しっかりと反撃ができるようになって、相手のぶっ放しにリスクを与えよう。



サプライズローズ（裏キング）

まずはサプライズローズの性質だが、コマンド入力直後から上昇の途中まで続く、長い無敵時間がある。上昇後に弱は鋭い角度で落下し、強は緩やかな角度で遠くまで進む。

この技はガードしたときの距離や、弱と強のどちらで出されたかにより対応が変わってくる。まずはサプライズローズの初段、つまり地上から上昇を始めるときの攻撃判定を近い距離でガードした場合は、ガード後にレバーを前に倒し続ければ、自動的にサプライズローズによるめくりをガードでき、裏キングが密着した状態で着地するので連続技を決められる。これはサプライズローズの弱と強を問わず、自分の使用キャラも選ばないので（チョイやチンはガードにならずに裏キングが裏に着地することあり）、近い距離でガードした場合は確実にこれで反撃を決めよう。

次にやや離れた距離で初段をガードした場合は、サプライズローズが強ならば、正面ガード方向でしゃがみガードすると連続技が決まる。ただしこの方法では、弱で出されたときに反撃ができない。弱を予想した場合は、落下部分を緊急回避で避けて着地の硬直に背後から反撃が可能だ。また、この場合は強に反撃が不可能となってしまう。

弱と強の両方に対応できる反撃手段は、初段をガード後に昇り大ジャンプ攻撃だ。発生が早く上方向に向いている技を選び最速で出そう。適切な技を選ばないと、サプライズローズに負けてしまうので注意しよう。

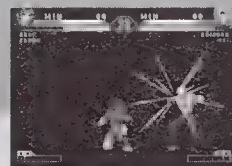
ただし裏キング側からすると、弱の初段を離れた距離でヒットさせても、落下部分の追撃が当たらないのでリターンが少ない。そのため離れた間合いでは強を出しやすいので、それを読んでしゃがみガードから連続技を狙うのは有効だ。離れた距離では確実に反撃ができる昇り大ジャンプ攻撃か、リターンの大きなしゃがみガードを選ぼう。



写真のような近い間合いでサプライズローズをガードした場合は……、



前に歩いてめくりをガードし、着地硬直に連続技を決めよう。



初段の先端が当たるような間合いでは、初段をガード後に……、



昇り大ジャンプ攻撃で確実に反撃するのがおすすめだ。



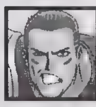
スクリューボディープレス（ブライアン）

スクリューボディープレスはステップから出すと強力な技へと変ぼうする。画面のどこからでも跳んでくる上、ガードしても反撃不能なので厄介だ。

スクリューボディープレスは上方向に攻撃判定が薄いので、垂直ジャンプして下方向に強い攻撃を置いておくことで対処しよう。

また、別の手段としてステップが見えた瞬間にアッパー系のしゃがみCを出してもよい。下方向にも攻撃判定は薄いので、ブライアンを下から突き上げてつぶせるので併せて使おう。

画面端でステップスクリューボディープレスを高い打点でガードしたときは、早めにガードキャンセル緊急回避をすると技の硬直に連続技が決められる。ガードキャンセル緊急回避をした後に、レバーを画面中央へ入れておくと位置が入れ替わり、ブライアンを端に追い詰めた状態で連続技を入れられるので、ぜひ狙っていこう。



ハイパータックル（ブライアン）

密着でガードしてもコマンド投げぐらいしか安定した反撃方法が無く、先端をガードしたときはブライアン有利という困り技だ。避け攻撃での反撃はかなり難しく、避けたところを通常投げで投げられやすいのでやめておいた方が無難だろう。

突進中は横への攻撃判定が強いため、しゃがみBを振っても負けやすいので、ハイパータックルを出しそうな状況では垂直ジャンプ攻撃を狙っていくのがベストだ。この技は上方向には攻撃判定が強くないので、垂直ジャンプ攻撃で一方的につぶしやすく、垂直ジャンプ攻撃はステップからのスクリューボディープレスも含めて、ブライアン対策として非常に有効な手段となっている。

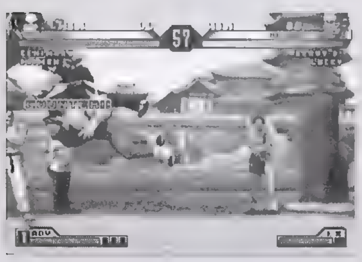
強攻撃やしゃがみAからキャンセルで出される場合は、無敵技で割り込んでいきたい。常にガードのみだと好き勝手に出されてペースを作られてしまうので、ポイントを絞って割り込もう。



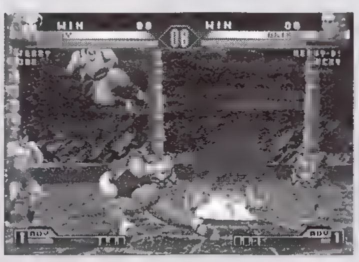
雷煌拳（裏ユリ）

まず気を付けたいのが、雷煌拳を見てから緊急回避した場合は裏ユリが有利になりやすいことだ。雷煌拳を出してきた高さにもよるが、多くの場合は不利となり通常投げをくらってしまう。

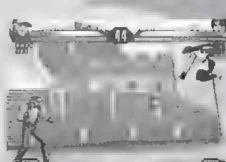
そこで一番使われやすい後方大ジャンプ雷煌拳に対しては、見てから大ジャンプ攻撃をかぶせていこう。裏ユリは対空技が無いので、ジャンプ攻撃をかぶせてガードさせてから攻め込むことを考えたい。素早く反応できた場合は、ガードされることなくジャンプ攻撃がヒットすることもある。対空技つぶしの前方大ジャンプ雷煌拳に対しては、離れていない距離からのジャンプならば緊急回避が有効だ。雷煌拳を出していれば反撃ができるし、大ジャンプ攻撃でも位置が入れ替わるだけで仕切り直しになりやすい。ただし遠距離からの大ジャンプ攻撃のときに緊急回避すると、距離が離れないため反撃を受けてしまう。



写真のような状態でぶつかっても一方的に勝てるので、垂直ジャンプ攻撃でつぶそう。



垂直ジャンプ攻撃をたくさんばらまいて、ハイパータックルを使えなくしよう。



雷煌拳に反撃を決めようとして無理した行動を取らないで……、



まずはジャンプ攻撃をガードさせるだけで良しと考えて闘っていこう。

アルティメットモード オススメの組み合わせ

今回は、アルティメットモードの中でも特にオススメな組み合わせを紹介するぞ。システムを有効活用できるチーム編成を3種別に分けたので是非参考にしてほしい

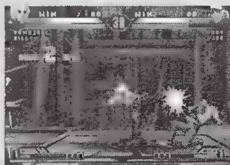
ADV 避け ステップ

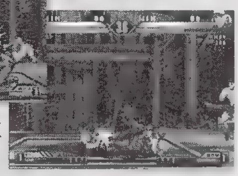
オススメキャラクター
・マリー
・バイス
・Mr.BIG

上記3キャラは避け攻撃のリーチが長く、発生もそこそこ早い。そして見返りの大きい行動がそろっている。エキストラゲージとは違い、複数のゲージをストックできる起き攻めが強力なチームだ。具体例としては、MR.BIGの➡+A→キャンセル避け攻撃→ブラスターウェイブ。中段始動の連続技としては十分なダメージだ。

避けのメリットはほかにもある。厄介な飛び道具を持つ裏ユリの雷煌拳、虎煌拳に悩まされることもなく、避けでやり過ごしつつじっくりと攻めることができる。しかし、背後に回られてしまうと、最初に相手がいた方向に避け攻撃を出してしまうため、背後に回られてしまった場合は避け攻撃は出さないで大人しくしているのが無難だ。

ステップの性能もトップクラス。コマンド投げも持っているので、要所要所でステップから打撃と投げの二択を仕掛けるといいぞ。


リーチと発生に優れた中段技の➡+Aからキャンセル避け攻撃につなぎ……、


そしてストレートスライサーにつなごう。なお、強弱でダメージの違いは無い。



ブルー・マリー

スピードが速いマリーはステップの歩行速度1.3倍の相乗効果で自分ペースに試合を運びやすい。歩きから通常投げに見せかけたしゃがみB×2→しゃがみA→弱ストレートスライサーの連続技もランの歩行速度と比べても入りやすい。

避け攻撃はリーチが長いので、中距離で避けから様子を見つつ、相手のけん制の空振りに避け攻撃を差し込むといい。避け攻撃の先端から出す弱ストレートスライサーは決め打ちをしてしまっても反撃を受けにくい位置になることも覚えておこう。密着状態で避けた場合は避け攻撃orバックドロップ・リアルの二択も視野に入れておくといいぞ。

EX 緊急回避 ステップ

オススメキャラクター
・裏社
・クラーク
・大門

エキストラゲージは間合いを離してからパワーゲージをタメるのがセオリーだが、相手側もそれを阻止しようと攻めてくる。それをさばきつつ、パワーゲージをいかにためるかがエキストラゲージの課題になるが、投げキャラなら相手もうかつに近づくことはできない。他キャラに比べて投げキャラはパワーゲージをためやすいといえよう。アドバンストゲージとは違い、ガード時もパワーゲージがモリモリたまるのもこのモードの強み。体力ゲージの点滅時にMAX発動すれば最大3回のキャンセル緊急回避ができるので、試合を優勢に運べる。近距離立ちCからキャンセル緊急回避をすれば、無敵投げor近距離立ちC→コマンド投げの二択を狙える上、相手のガードキャンセル攻撃もしのげる。立ちC+Dからキャンセル緊急回避すれば有利フレームを取れるので、相手もうかつに暴れることはできない。ガードを崩す手段は豊富にあるぞ。


相手のガードキャンセル攻撃を読みきったらキャンセル緊急回避をして……、


ガードキャンセル攻撃を空振ったスキに連続技を決めてやろう。



クラーク

近距離立ちCからキャンセル緊急回避をすると、1段目、2段目でその後の状況が大幅に変わる。1段目にキャンセル緊急回避をすると有利フレームを取れるので、近距離立ちC（1段目）→キャンセル緊急回避→スーパーアルゼンチンバックブリーカーが連続技になる。2段目に緊急回避をすると有利フレームは取れないものの、無敵投げと近距離立ちC→スーパーアルゼンチンバックブリーカーの二択を迫れる上、ガードキャンセル攻撃もしのげる。

投げキャラと相性の良いMAX発動も悪くはない。キャンセル緊急回避からプレッシャーをかけつつ、投げと打撃の二択を迫りダメージを奪おう。

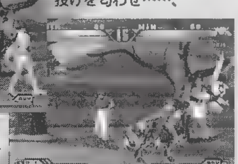
ADV 避け ダッシュ

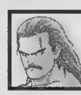
オススメキャラクター
・クラウザー
・裏キング
・アンディ

ダッシュと避けの組み合わせを活かすために、コマンド投げと避け攻撃が強いキャラをピックアップ。ダッシュで投げ間合いギリギリまで詰寄り、避けで相手の様子を見よう。相手がダッシュを止めるために通常技を置いてくるようなら、状況をよく確認して避け攻撃から必殺技につないでダメージを与えていこう。相手のけん制のスキに直接コマンド投げも視野に入れて置きたい。相手の行動に合わせて出す技を変えていくことが大事だ。

表アンディーの避け攻撃はリーチが長く、発生もそこそこの早さで使い勝手が良い。弱撃壁背水掌はスカリモーションが無いので、避け攻撃から入れ込んでも問題は無いということも覚えておこう。クラウザーは弱ブリッツボール下段、裏キングは弱ベノムストライクをおすすめする。また、相手の技スカリには避け攻撃が確定するため、超必殺技も状況次第では狙いにいくのもいいだろう。


画面端付近。通常投げ間合い外からの避けでコマンド投げを匂わせ……、


コマンド投げを嫌がってジャンプする相手にはアンリミテッドデザイアだ!



クラウザー

クラウザーは地上戦が強いため、地上戦を嫌がってジャンプから攻めてくるケースが多い。無敵対空技が超必殺技のアンリミテッドデザイアしかないため、ゲージがない場合は対空面にやや不安があるが、モードで避けを選んでいる場合は、その不安が解消される。避け攻撃はリーチこそ短いものの、対空技として機能するからだ。

避け攻撃は相手のけん制のスカリが見えたら、強カイザーデュエルソバットを入れ込んでおこう。連続ガードではないため、無敵技で割り込まれてしまうが、見返りはかなり大きいので打ち切ってしまっても基本的に問題はない。

対戦攻略



草薙京

歩き小足と通常投げの二択をさらに進化させた攻めを紹介しよう。

投げ外しを誘った攻め方

通常投げだと思わせて相手の投げ外しを誘い、画面中央では垂直ジャンプD、画面端では前方大ジャンプ⬇＋Cで、投げ外しが通常技に化けたとこに連続技を狙う崩しが強烈だ。

主な狙い方はジャンプ攻撃をガードさせてから少し歩いてジャンプしたり、相手のダウン状態に密着しておき、相手が起き上がった直後にジャンプすると相手の投げ外しを誘いやすい。

上方向に強いアッパー系の技を持つキャラには、垂直ジャンプがつぶされやすいので狙えないが、画面端で前方大ジャンプを使った誘いは、真上から攻撃するので社やユリの近距離立ちCなどに引っ掛かることなく攻撃を当てられるぞ。

遠距離立ちDの新活用

遠距離立ちDは先端を当ててけん制に使うのがメインとなるが、攻撃判定が強いことを利用して、相手のけん制技の先端にぶつけてダメージを奪う使い方もできる。

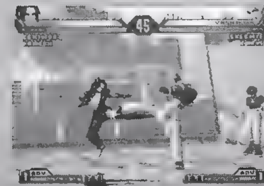
この場合は相打ちになりやすいが、弱攻撃が主力けん制技のキャラにはダメージ勝ちできるので、強気に振ってプレッシャーをかけていこう。



投げ外しは反射的に入力するのでひっかかりやすい。



画面端ではジャンプ中⬇＋C→近距離立ちDが有効。



技の硬直は短いので、空振りを気にせず使える。

対戦攻略



キング

スライディングは相手のけん制をつぶすのに効果的。まずは使い方を覚えよう。

ミラージュキックの性能

ミラージュキックの強弱の違いは、弱はダメージが高く、硬直が少ない。強はダメージが低く、相手を吹き飛ばす性能となっている。ガードされても反撃を受けにくい弱を↘+Dから使っていくのが地上戦の主軸となる。相手にパワーゲージがある場合は、ガードキャンセル緊急回避で反撃を受けてしまうため、注意が必要だ。

基本的な戦い方と崩し方

地上戦はリーチに優れた↘+Dを主体に戦うのが基本。低姿勢になるので、打点の高いジャンプ攻撃をかわしつつ攻撃することができる。相手が思わず動きたくなる状況や、けん制に合わせて振っていくのもいい。だが、安易に↘+Dを出してしまうと、相手に動きを読まれてしまい、小、中ジャンプから連続技をくらってしまうので、使いどころには注意。

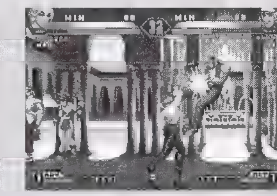
相手のけん制を抑制したら、ジャンプ攻撃で攻め込むチャンス。固めにいくときはジャンプC＋D。連続技を狙う場合はジャンプDを深めに当てよう。ガードを揺さぶりたいときは、小、中ジャンプから何も出さずに着地し、しゃがみB×2→弱トラップショットや通常投げで崩していこう。



相手にパワーゲージが無い場合は決め打ちOKだ。



↘+Dは庵のジャンプ攻撃が当たらないほど低姿勢。



通常投げはCならば逃げジャンプに引っ掛かることも。

KOF'98UMの最新事情

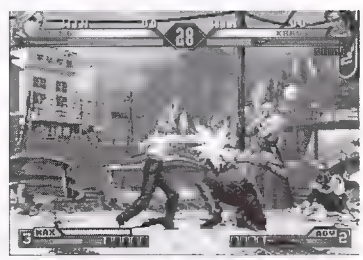
闘劇予選通過者を見てみると、クラウザーの使用率がずば抜けて高く、次いで裏キングや裏ギース、社（大地）、あとは妥当なところで庵の使用率が高い感じだ。予選開始当初は稼動直前ということもあり、新キャラのクラウザーがかなり猛威を振るっていたが、対策が進むにつれて落ち着いてきた感はある。

キャラ対策も進むに連れて、人気キャラの中では裏キングやユリ（表と裏どっちも）、庵、京などはクラウザーと闘いやすいことが分かった。これらのキャラは、クラウザーとどちらが有利か決められないほど力が均衡している。

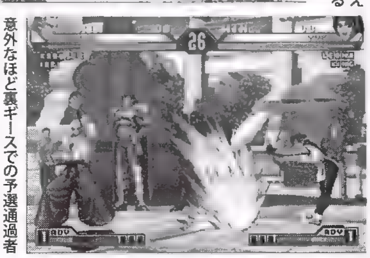
また地域によってキャラの人気にも差があり、首都圏では裏ユリブームが起こり使用率がかなり上がったが、実は裏キングの使用率が意外と低い。逆に地方では裏キングの使用率が比較的高いようだ。

モードを見てみると「ADVANCED」が一番多く、次いで「ULTIMATE」でダッシュ、避け、ADVANCEDにするプレイヤーが多いようだ。パワーゲージを「EXTRA」にするプレイヤーもそこそこいるが、純粋な「EXTRA」モードや、「ULTIMATE」でステップを選択するプレイヤーはかなり少ないようだ。

しかし、使用者の差ほどモードの強さに差がある感じはないので、今後はパワーゲージを「EXTRA」にしたプレイヤーの予選通過者などを期待したいところだ。



クラウザーが闘いづらいキャラが増え過ぎたら、クラウザーの使用者が減るかも!?



意外なほど裏ギースでの予選通過者が多い。新キャラの中で人気が高いようだ。

計略変更点全公開!!

三国志大戦3

バージョンアップから約2カ月がたとうとしている今、流行デッキも確立してきたころだろう。今回は各勢力の変更点のすべてをお伝えしていくので、参考にしてほしい。

三国志大戦3
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード[illegible]
■操作方法：フラットリーダー+[illegible]
■発売日：12月中旬
■使用基板：LINDBERGH

©SEGA

1Day大会開催!!

[illegible]

Ver3.02 変更点リスト

自身の勢力だけでなく、ほかの勢力の変更点も確実に把握し、万全の状態で全国へと出陣せよ!!

変更された計略をチェック！

今回のバージョンアップで変更となった、全計略＆奥義が下記の表だ。強めだった計略がマイルドに。前バージョンで最も高い使用率を誇った蜀は押さえられた傾向で、そのほかの勢力は上方修正され、バランスの均一化が図られた。また勢力に関わらず英傑号令系が効果時間減少の修正を受けているのも特徴。それを受けて、変更ナシおよび強化された号令をメインとするデッキの台頭が目立っている。

▼魏

名前	計略名	変更点	カテゴリー
【R】賈詡	離間の計	効果範囲拡大 妨害時間増加 速度低下率増加	↑
【R】夏侯惇	隻眼将の大喝	妨害時間増加 強化時間増加	↑
【C】曹昂	殿、私の馬を！	強化時間増加	↑
【R】曹丕	魏武の大号令	強化時間増加	↑
【R】夏侯淵	乱れ撃ち	強化時間増加	↑
【UC】徐晃、【UC】曹仁、【UC】夏侯淵	神速戦法	強化時間増加	↑
【SR】鄧艾	隠密の神速行	速度率増加	↑
【R】許褚	虎痴の怪力	強化時間増加	↑
【R】典韋、【C】曹彰	刹那の怪力	強化時間増加	↑
【UC】于禁、【UC】程昱、【SR】張春華	隠密戦法	サーチ不可	↑
【SR】曹操	覇者の求心	強化時間減少 範囲変更	↓
【SR】張遼	神速の大号令	強化時間増加	↑
【SR】司馬懿	機略自在	強化時間減少	↓
【UC】卞皇后	落日の舞	攻城スピード増加率低下	↓
【UC】夏侯惇	雲散の眼光	効果範囲縮小	↓

▼蜀

名前	計略名	変更点	カテゴリー
【R】馬超	一騎当千	武力減少 強化時間増加	性質変化
【UC】法正	車輪の指揮	効果範囲を手前に 強化時間増加	↑ ↑
【SR】魏延	唯我独尊	強化時間増加	↑
【UC】馬岱、【R】趙雲	神速戦法	強化時間増加	↑
【SR】劉備	劉備の大徳	強化時間減少	↓
【SR】諸葛亮	八卦の戦計	強化時間減少 1人掛けの武力低下 2人掛けの移動速度率減少	↓
【R】徐庶、【C】夏侯月姫	落雷	ダメージ減少	↓
【C】張松	蜀への誘導	効果範囲を手前に 妨害時間変更	↓
【C】廖化、【UC】厳顔	奮激戦法	回復量減少	↓
【C】趙累	車輪の伝授	武力減少 強化時間減少	↓
【SR】関羽	忠義の大号令	回復量減少 強化時間減少	↓
【R】姜維、【R】張飛、【R】馬謖	挑発	中心点手前に移動 妨害時間変更	↓
【R】魏延、【C】王平	大車輪戦法	武力減少	↓

▼呉

名前	計略名	変更点	カテゴリー
【R】孫策	小覇王の蛮勇	強化時間増加	↑
【R】周泰	漢の意地	強化時間増加	↑
【R】孫権	若き王の手腕	計略範囲の拡大 計略範囲の形状変更 強化時間減少	↑ ↓
【UC】黄蓋	決死の攻城	城ダメージ増加	↑
【R】徐盛	援護兵召還	武力上昇	↑
【UC】凌統、【UC】甘寧	孫呉の武	強化時間増加	↑
【C】董襲	防護戦法	強化時間増加	↑
【SR】呉夫人	激励の舞	士気増加量増加	↑
【C】虞翻	孫呉の炎	溜め時間短縮 奥行き範囲縮小 中心点手前	↑
【C】朱桓、【C】孫桓	火計	範囲拡大	↑
【R】陸抗	小戦の指揮	範囲拡大	↑
【SR】甘寧	河賊の粘り	強化時間減少	↓
【SR】呂蒙	麻痺矢の大号令	強化時間減少	↓

▼群雄

名前	計略名	変更点	カテゴリー
【UC】張勲	大量生産	速度上昇	↑
【R】呂姫	天下無双・改	武力上昇 強化時間増加 兵力回復率減少	↑ ↓
【UC】公孫瓚	白馬陣	強化時間増加	↑
【R】鄒	苦楽の舞	強化時間増加	↑
【R】華雄	悪鬼の暴剣	城ダメージ緩和	↑
【R】張遼	蚩尤の如く	強化時間増加 武力上昇間隔減少 初期増加武力低下	↑ ↓
【SR】呂布	天下無双	知力低下	↓
【SR】貂蝉	傾国の舞	威力低下	↓
【C】雷薄	落雷	ダメージ減少	↓

▼奥義

名前	計略名	変更点	カテゴリー
【R】馬謖	回復奮陣	回復間隔上昇	↑
【R】龐統	鉄鎖連環	効果範囲減少 ゲージMAX時の効果時間減少	↓
【C】張昭、【C】陳宮	知略昇陣	効果範囲縮小 ゲージ増加速度減少	↓
【C】陳羣、【C】糜竺、【C】魯粛、【R】張角	智勇兼陣	効果範囲縮小	↓
【SR】司馬懿	混元一気	効果範囲縮小	↓
【SR】周瑜	極滅業炎	ゲージマックス時の威力増加 ゲージMAX時の効果時間減少 効果範囲縮小	↑ ↓

機動力と突撃を活かした騎兵の強さを存分に発揮せよ!!

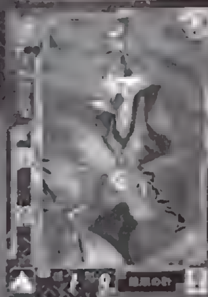
魏

[illegible]

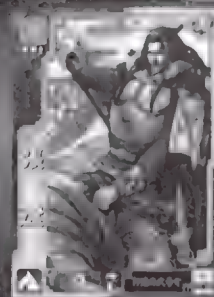
変更後の特徴

[illegible]計略によるサーチが不[illegible]を展開できそうだ。「[illegible]」「[illegible]」「褒眼将の大喝」など、[illegible]されており、騎兵の[illegible]を存分に発揮できるだ[illegible]

注目カードピックアップ



「離間の計」が強化され、これまで以上のけん制力・制圧力を発揮。戦場に居るだけで敵にプレッシャーを与えられるぞ。コスト1伏兵持ちの騎兵という[illegible]今回のバージョンアップで魏のコスト1騎兵の中でも最有力候補に。



[illegible]槍兵対策を確立させれば怖いものナシ!

求心デッキ

二つの選択肢を生かせ

[illegible]ンの形で流行。スタンダー[illegible]

武将名	コ	兵種	武	知	特技	計略名(士気)	属
[illegible]	[illegible]	騎	8	10	[illegible]	覇者の求心(6)	[illegible]
[illegible]	2	騎	7	7	[illegible]	[illegible]の[illegible]光(3)	[illegible]
[illegible]	1.5	騎	6	5	—	[illegible]	[illegible]
[illegible]	1	騎	4	3	—	[illegible]	[illegible]
[illegible]	1	騎	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]



このデッキの対策は?

求心に対しては、こちらも号令などで対応できる。注意点は、攻められている状況で号令などを先撃ちしないこと。相手は騎馬単なので、すぐに逃げられてしまい、士気差を出されてしまう。離間の計に関しては、撃たれても対処できる配置を心掛けよう。主力がまとめて離間の範囲に入らないよう調整し、仮に撃たれたとして、状況次第では多少の攻城は見逃し、その後のカウンターに備えるといいだろう。

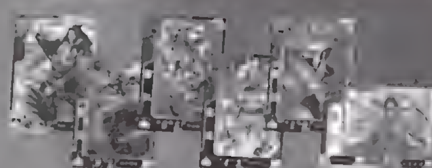
神速デッキ

機動力を最大限に利用

[illegible]

武将名	コ	兵種	武	知	特技	計略名(士気)	属
[illegible]	[illegible]	騎	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	2	騎	9	1	—	[illegible](4)	[illegible]
[illegible]	1.5	騎	6	5	—	[illegible]	[illegible]
[UC] [illegible]	1	騎	4	3	—	[illegible](4)	[illegible]
[illegible]	1	騎	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]



このデッキの対策は?

まず、騎馬単のお家芸である端攻城への対処が重要。両サイドの端攻城部隊に釣られてしまい、足並みを崩されないように注意。わざと全部隊中央から進軍して、敵の端攻城を誘う→攻城部隊を逃がさず包囲できるタイミングで旋回し、攻城部隊を撃退! など、普段から端攻城対策を練っておこう。ときには端攻城を無視することも必要だ。基本的なところでは、やはり槍兵でうまくけん制し、優位な状況を作りたい。



[illegible]

優秀なスペックの武将たちと号令を武器に敵軍をたたきつぶせ!

蜀

[illegible]

変更後の特徴

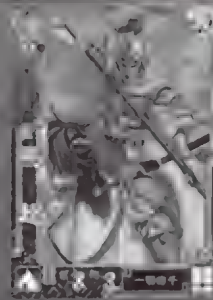
[illegible]

だが、デッキのパーツとなる[illegible]兵群が強化されているので、[illegible]まく起用したい

注目カードピックアップ



[illegible]



[illegible]

八卦[illegible]デッキ

二つの号令で戦い抜く!

[illegible]

[illegible]	コ	[illegible]	武	知	[illegible]	計略名(士気)	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	2.5	[illegible]	10	2	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	1	[illegible]	3	4	—	奮激戦法(3)	[illegible]

[illegible]



このデッキの対策は?

並みの武力ではまともにぶつかり合うのは厳禁。特に関羽は募兵を持っているので注意。4枚デッキの弱点である枚数差を突くのが定石。特にこのデッキの場合、槍兵が2部隊なので、端攻城の効果は抜群。ダメージ計略や妨害計略も相性がいい。高めのラインで警戒させ、早めに八卦3体掛けなどを誘発できれば、少ない被害で士気差を生み出すことができるぞ。一戦を通して常に足並みを崩すことを考えよう。

大徳デッキ

安定した強さを発揮

[illegible]く受けた大徳[illegible]題は弓メインのデッキだが、これは騎兵の突撃オーラで、弓兵の射撃から槍兵を守りつつ[illegible]

[illegible]まとめて敵の妨害・ダメージ計略の餌食とならぬよう、大徳の範囲の広さをうまく使って分散するとい

[illegible]	コ	兵種	武	知	特技	計略名(士気)	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[UC]張飛	2	槍	9	1	勇	強化戦法(4)	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	9	伏	落雷(6)	天
[illegible]厳顔	1.5	[illegible]	6	3	勇	奮激戦法(3)	人
[illegible]	1	槍	4	2	勇	強化戦法(4)	人

[illegible]少ないデッキや、キー計略を持つ武将[illegible]雷」で有利な状況を作ろう。

[illegible]コスト1〜コスト2の枠はバリエーションが豊富なので、自分に合う形をいろいろと模索してほしい。



いざというときの【R】徐庶頼み。攻めや守りでキー計略を持つ武将を落とす[illegible]なる。



このデッキの対策は?

【UC】張飛・【UC】厳顔・【UC】周倉の知力が低く、ダメージ計略や妨害計略が非常に有効。強化系計略しか無いデッキでは、号令を打ち合ってまともにぶつかり合うと、兵種バランス的にも押し切られることが多いので、まともなぶつかり合いはできるだけ避けたい。総武力はそれほど高くないので、高いラインで素武力によるプレッシャーをかけ、早めに計略を打たせ、士気差を出す立ち回りを仕掛けよう。

呉のお家芸、超絶強化が強化！ 局地戦を制しろ！

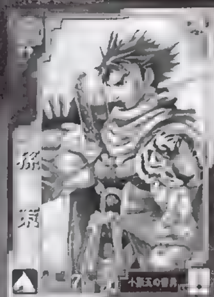
呉

上方覇王が目立つ呉軍。中でも、孫策・周泰などの主力アタッカーが強化され、今まで以上の活躍を見せてくれるだろう。火計系のダメージ計略も性能が上がっているので、デッキに組み込みやすくなった。

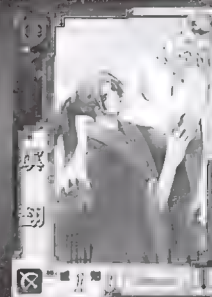
変更後の特徴

[illegible]

注目カードピックアップ



「小覇王の蛮勇」の効果時間が増加し、局地的な破壊力が増した孫策。これまでも、呉軍唯一のコスト2騎兵ということで重宝していたが、今バージョンでは今まで以上に活躍してくれるだろう。



タメ時間が長く、どうしても使いにくい印象だった「孫呉の炎」。そのタメ時間が短くなり、[illegible]コスト1枠の候補に名乗りを挙げた。武力の【UC】韓当を取るか、計略の【C】虞翻を取るかで悩むところだ。

赤壁手腕デッキ

豊富な戦術がウリ

[illegible]

武将名	コ	兵種	武	知	特技	計略名(士気)	属
[illegible]孫策	2	騎	7	5	勇	小覇王の蛮勇(5)	[illegible]
[R]周瑜	2	弓	6	10	伏、魅	赤壁の大火(7)	人
[R]孫権	1.5	弓	4	7	柵、魅	若き王の手腕(6)	地
[UC]黄蓋	1.5	槍	6	3	―	決死の攻城(5)	人
[UC]張紘	1	槍	2	8	伏	浄化の計(3)	人



といえるだろう。

[illegible]

[illegible]れた立ち回りを展開しよう。

このデッキの対策は？

まず、「赤壁の大火」の範囲内に主力がまとめて入らないように注意。素武力は低いので、分散しても各個撃破されることは少ない。また、号令を打ち合って勝負する際は、武力の低い【UC】張紘から落としていきたい。部隊数&槍兵を落とすことで有利な状況を作れるぞ。

二部隊の伏兵は知力が高く強力。主力で踏んで撤退してしまうわないよう注意。基本的に後半勝負を考えて開幕は慎重に立ち回ろう。

粘り手腕デッキ

粘りで士気差を産み出せ

[illegible]

武将名	コ	兵種	武	知	特技	計略名(士気)	属
[illegible]甘寧	2.5	槍	9	6	勇	河賊の粘り(4)	地
[R]太史慈	2	弓	8	5	勇	約束の援兵(4)	地
[R]孫権	1.5	弓	4	7	柵、魅	若き王の手腕(6)	地
[UC]張紘	1	槍	2	8	伏	浄化の計(3)	人
[illegible]	1	騎	3	3	―	[illegible](4)	地



[illegible]



[illegible]

このデッキの対策は？

【SR】甘寧の「河賊の粘り」をどう捌くかが鍵。粘りに対して号令などを使ってしまうと、士気差ができてしまい、「約束の援兵」などを効果的に使われてしまう結果となる。粘りに対しては多少のリードを奪われることも頭に入れつつ、士気を使わずに被害を最小限にする立ち回りで勝負しよう。逆に士気差を出し、カウンターで取られた分以上のリードを奪えばOKだ。先を見越した立ち回りを要求されるぞ。

デッキの軸となれる武将が強化され、新たな境地へ!

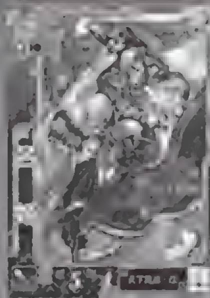
群

【UC】[illegible]、【R】[illegible]、【R】[illegible]、【UC】[illegible]など、デッキの中核として[illegible]できる武将たちが軒並み強化されたのはうれしいところ。【SR】呂布も弱体化されたとはいえ、[illegible]

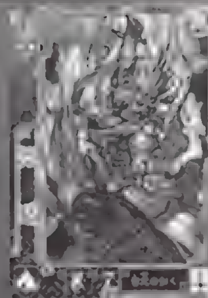
変更後の特徴

効果時間が長めだった【UC】[illegible]の「[illegible]」の[illegible]が伸びたことで、その[illegible]はさらに[illegible]。【R】[illegible]が持つ「[illegible]」は、[illegible]中、[illegible]「[illegible]」となった。【R】[illegible]・【R】[illegible]・【R】[illegible]といったアタッカーが持つ計略に[illegible]が加わり、[illegible]。【SR】呂布は「天下無双」[illegible]力上昇値は下がっているが、今までとほとんど変[illegible]ろう。[illegible]

注目カードピックアップ



スペック自体はそれほど高くはないが、[illegible]。計略の「天下[illegible]」が[illegible]、計略の効果時間と武力上昇値が上がり、コスト1.5ながら[illegible]できるほどになった。



「[illegible]」の効果[illegible]、武力上昇値・[illegible]しているが、[illegible]

左慈苦楽デッキ

延長された効果時間を生かせ

「苦楽の舞い」の[illegible]、今までよりも[illegible]武力上昇の効果を受けられるようになった。[illegible]

今回紹介するのは[illegible]【UC】[illegible]の「突撃兵[illegible]」を[illegible]。[illegible]

武将名	コ	兵種	武	知	特技	計略名(士気)	勢
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	1.5	[illegible]	4	8	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	1	[illegible]	3	5	伏	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
【C】潘璋	1	槍	3	5	伏	[illegible](4)	[illegible]
【C】孫桓	1	槍	3	[illegible]	—	[illegible]	[illegible]



[illegible]ということだ。チャンスが訪れると[illegible]、多少の攻城はくれてやってもいい。[illegible]

[illegible]

舞った後は、[illegible]せていくのだが、この時、[illegible]的に残したい[illegible]

このデッキの対策は?

苦楽デッキ対策で最も重要なのが、足並みをそろえることと、敵部隊の兵力をできる限り均等に減らすということ。足並みを崩されたタイミングで舞われると、ずっと防戦一方の状態となってしまい、最終的に押し切られてしまうことが多いので、それだけは気を付けたい。また、「苦楽の舞い」は、逆にいえば撤退させなければ武力上昇は得られないので、兵力を均一に減らし、一気に撤退に追い込める状態を作ろう。

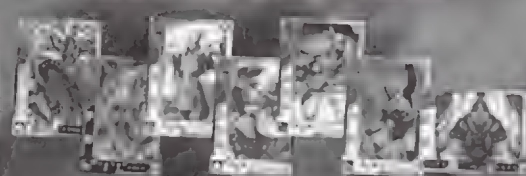
呂布ワラデッキ

今までと変わらぬ無双ぶり

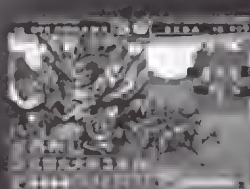
【SR】呂布の「天下無双」に[illegible]、武力上昇値が下がった。[illegible]【R】[illegible]落雷以外では即時撤退することはないので、今までとほとんど変わらぬ感覚で頼っていけるだろう。ただし、知略昇陣の[illegible]たことで、[illegible]くなった。また、ゲージのたまり具合も遅くなったため、従来のタイミングで知略昇陣を発動できなくなったのも痛いところ。新しい立ち回りが必要だ。

今度の呂布ワラは白兵戦が非常に重要となる。[illegible]

武将名	コ	兵種	武	知	特技	計略名(士気)	勢
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
【UC】[illegible]	1	歩	1	7	伏	[illegible]	[illegible]
[illegible]	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	—	[illegible]	[illegible]
[illegible]	1	[illegible]	3	1	[illegible]	[illegible](4)	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-	黄巾の群れ(3)	人



[illegible]計略[illegible]【UC】[illegible]の「[illegible]」と「天下無双」を使い分けるので、[illegible]それら応じてよく考慮しよう。もちろん再起興軍の選択もアリだぞ。



[illegible]

このデッキの対策は?

開幕にリードを奪うのは至難の業。リードを奪われないことを第一に、自城を使って丁寧に守ろう。呂布ワラデッキ攻略の糸口となるのは、やはり呂布の対処。【C】張魯の「五斗米道」は撤退している群雄勢力の味方部隊を一部隊ランダムで復活させるので、呂布以外の部隊を数部隊撤退させた後で、呂布をダメージ計略などで撤退させよう。相手は運頼みになるので、状況的に有利になる場合が多いぞ。

気になるデータを検証!!

三国志大戦データMANIAX

バージョンアップし、さまざまな要素が変更された。その中でも気になる項目をピックアップして検証!

弓兵の乱戦力

条件 【R】許褚と【UC】関羽、【R】張飛それぞれを乱戦させ、兵力の減りを比べる

今回のバージョンでは、弓兵の防御力は変化しておらず、ほかに比べ低め。しかし、乱戦時の攻撃力が上がっていて、乱戦時の攻撃力はほかの兵種に比べ若干高め。そのため、槍兵、騎兵、歩兵、だれと乱戦しても基本的には五分なのだ。

その結果、互角の武力で乱戦した場合、兵種を問わず互角の兵力減少になり、上記の条件での乱戦は、ほぼ同時に撤退することになる。ちなみに、弓兵と騎兵、槍兵と騎兵を同時に乱戦させると、弓兵と騎兵の乱戦のほうが先に撤退する。



同武力であれば乱戦で一方的に負けることはない。攻城を守るときなど、どうしても足止めが必要なときは乱戦するのもあり。

軍師・馬謖の回復奮陣

条件 同程度兵力を減らした状態から、募兵と回復奮陣内での回復速度の差を見る

今回のバージョンで強化された回復奮陣。いくつか特徴があるのでそれを覚えて使おう。

回復速度は、募兵よりわずかに早い程度。だが、移動中や乱戦中も効果を発揮することを考えれば十分。募兵と併用すれば高い回復効果を発揮する。

注意して欲しいのが、攻城エリアでの効果について。攻城エリアに入ると、城ダメージを受けてしまうため、回復奮陣の効果がかなり減少してしまう。ほぼ回復しなくなるので、うまくほかの武将と入れ替わり交代して攻城を狙うことでカバーしよう。



攻城をするときも、全員で攻めず、回復しながら援護することで有利な状況を作れる。全員で攻城しては回復が鈍いので注意!

軍師・郭嘉の突撃闘陣

条件 武力6(騎兵)に対して、武力3、武力2の突撃を3回入れた時の兵力の減りを比べる

突撃闘陣は、武力の上昇値は低いが、突撃に及ぼす効果は高い。上記の条件の場合は、下の写真のような兵力差になる。

武力7の武将に突撃を決めた場合、通常状態では、武力9の武将が突撃をすると、「大打撃」の文字が表示されるだけのダメージを与えられる。だが、陣略内であれば、武力4の武将(陣略内に居るのでそのときは5)が突撃すると、「大打撃」の文字が表示される。武力上昇の効果はあるものの、実質武力9の武将に近い突撃の効果が期待できるのだ。

武力3(左)、武力2(右)
突撃・通常時



武力3(左)、武力2(右)
突撃・突撃闘陣内



武力3、武力2の武将で武力6の騎兵に3回突撃を決めた場合、相手に与えるダメージはこの程度差が出る。低武力の突撃でも、陣略内なら複数の武将で突撃すれば効果は絶大!

いよいよ最終決戦!

英傑伝兵書　巻之五

曹魏・蜀漢・孫呉の各章ともに、いよいよ最終話。各勢力の特色が色濃い指令が多いが、難度は今までと桁違いだ。各話で得た技術すべてを駆使し、完全勝利を目指せ!

曹魏の章

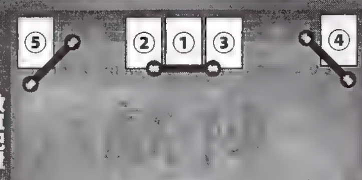
蜀や呉との戦いに比べ、これまでにない高武力で攻め上がってくる蜀の将兵をいかにさばくかが、最大の難関になる。

第十三話　合肥の戦い

最初の指令では自軍の移動速度が上昇するため、騎兵は敵槍兵の迎撃を受けないよう注意。第二、第三とすべての指令で敵の槍兵、特に凌統が脅威となるので、【R】許褚などの高武力弓兵で撃ち続け、戦場から常に排除しておきたい。

戦闘指令	備考
20カウント以内に 防柵をすべて破壊しろ!	
15カウント以内に 突撃を5回成功させろ!	
20カウント以内に【SR】張遼で 敵5部隊を撃破しろ!	【SR】張遼 使用時

敵軍配置



敵兵情報

①孫権(弓 武4・知7 若き王の手腕)	②甘寧(弓 武9・知1 孫呉の武)
③凌統(槍/武8・知4/孫呉の武)	④一般兵(騎/武2・知3 強化戦法)
⑤一般兵(槍 武2・知3 強化戦法)	⑥一般兵(騎 武2・知3 強化戦法)

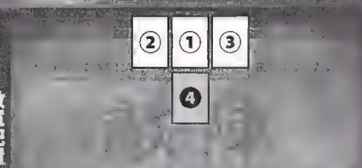
※①は自城スタート

第十四話　定軍山の戦い

劉備以外は騎兵なので、槍兵による迎撃は必須。さらに劉備に計略を使われると第二、第三の指令は達成しづらく、槍が敵を倒すための連続突撃の邪魔になるので、劉備は最優先で倒しておこう。高武力の槍兵か、弓兵を投入しておくといい。

戦闘指令	備考
10カウント攻城させるな!	
25カウント以内に 3回攻城しろ!	
20カウント以内に【R】夏侯淵で 【UC】黄忠を撃破しろ!	【R】夏侯淵 使用時

敵軍配置



敵兵情報

①劉備(槍 武8・知6 桃園の誓い)	②黄忠(騎 武7・知6 老当益壮)
③馬超(騎 武8・知3 一騎当千)	❹法正(騎 武4・知8 車輪の指揮)

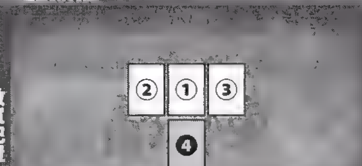
※❹は伏兵状態

最終話　漢中決戦

最初の指令では、武力が上がった状態の敵4部隊を全滅させなくてはならない。高知力の武将で法正の「伏兵」を解除しつつ、指令開始時に増える士気で超絶強化などを使い対抗しよう。あとの指令も同じく、強力な強化計略で突破できる。

戦闘指令	備考
15カウント以内に 敵4部隊を撃破しろ!	
15カウント以内に【R】張飛に 一騎討ちで勝利しろ!	
30カウント以内に 落城させろ!	【SR】曹操 使用時

敵軍配置



敵兵情報

①劉備(槍 武8・知6 桃園の誓い)	②張飛(槍 武10・知2 挑発)
③馬超(騎 武8・知3/一騎当千)	❹法正(騎 武4・知8 車輪の指揮)

※❹は伏兵状態

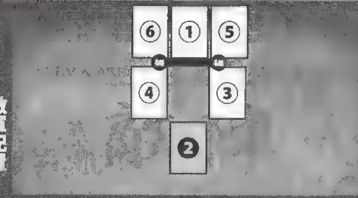
蜀漢の章

第十三話　成都攻略

両軍の城ゲージが50%の状態で始まるため、張任の知力が10になる開幕時、主力武将が伏兵攻撃で撤退すると一気に押し切られてしまうので要注意。また、第三の指令では龐統の武力は上昇しないので、号令など味方の計略で援護しよう。なお、指令後成否にかかわらず龐統は撤退する。

戦闘指令	備考
20カウント以内に張任を撃破しろ！	
15カウント自軍部隊を撤退させるな！	
20カウント以内に【R】龐統で攻城しろ！	【R】龐統使用時

敵軍配置



敵兵情報

劉璋(歩　武1・知3　－)	❷張任(弓　武6・知6　強化戦法)
③厳顔(騎／武6・知3／奮激戦法)	④呉懿(騎　武3・知3／的確な援護)
黄権(槍　武6・知6　－)	楊懐(騎　武5・知3　－)

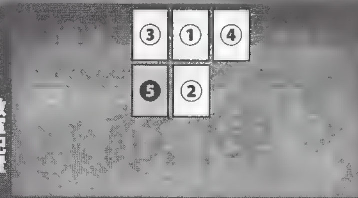
※❷は伏兵状態

第十四話　漢中進攻

敵に高武力かつ「募兵」持ちの弓兵が2部隊おり、この2部隊に攻城マウントを取られると槍兵では対抗しづらい。第三の指令の主役となる【UC】黄忠など、騎兵を2部隊以上は投入しておきたい。その際には槍兵が厄介なので、騎兵以外の部隊は敵の突撃に注意しつつ、張郃を最優先で撃破だ。

戦闘指令	備考
15カウント攻城させるな！	
30カウント以内に3回攻城しろ！	
15カウント以内に【UC】黄忠で【R】夏侯淵を撃破しろ！	【UC】黄忠使用時

敵軍配置



敵兵情報

夏侯淵(弓　武8・知3　乱れ撃ち)	②張郃(槍　武7　知7　魏武の強兵)
③曹洪(弓／武6・知4／特攻戦法)	④徐晃(騎　武8・知5／神速戦法)
❺劉曄(騎　武2・知7　看破)	－

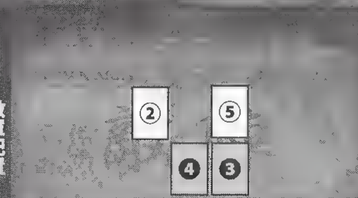
※❺は伏兵状態

最終話　決着の刻

曹操は自城スタートだが、それでも強力な伏兵が2部隊いる開幕時に、4部隊を倒さねばならない。士気が大幅に増えるので、高知力武将で伏兵を暴き、一気に号令計略で攻めよう。最後の指令では「桃園の誓い」や「破滅的な献策」二度掛けなどがほぼ必須だが、そこまでしてもかなりの難関だ。

戦闘指令	備考
20カウント以内に敵4部隊を撃破しろ！	
20カウント以内に槍撃を15回成功させろ！	
20カウント以内に【SR】曹操に一騎討ちで無双5回出して勝利しろ！	【R】劉備使用時

敵軍配置



敵兵情報

曹操(騎　武8・知10　覇者の求心)	②張遼(槍／武7・知7／魏武の強兵)
❸賈詡(騎／武7・知9／離間の計)	❹劉曄(騎／武2・知7　看破)
⑤一般兵(騎／武2・知3／強化戦法)	－

※❸、❹は伏兵状態、①は自城スタート

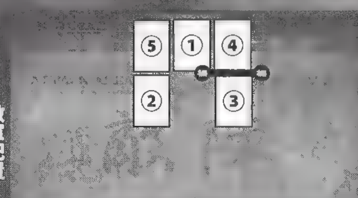
孫呉の章

第十三話　荊州奪還

【SR】関羽以外はすべて槍兵なので、弓兵主体で戦いたい。だが関羽の突撃だけは決して受けないように、槍兵も低武力でいいので2部隊は用意しておこう。第三の指令では関羽の武力が恐ろしいことになるため、接触は厳禁。掃射で逃げつつ「麻痺矢の大号令」などで足止めし、時間を稼ごう。

戦闘指令	備考
20カウント以内に1回攻城しろ！	
20カウント以内に敵3部隊を撃破しろ！	
20カウント自軍部隊を撤退させるな！	【SR】呂蒙使用時

敵軍配置



敵兵情報

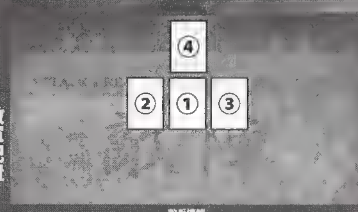
①関羽(騎／武10・知7／忠義の大号令)	②関平(槍／武6・知6　長槍戦法)
③周倉(槍／武4・知2／強化戦法)	④廖化(槍／武2・知7　車輪の伝授)
馬良(槍　武3・知8　戦線復活)	－

第十四話　夷陵の戦い

開幕時の指令では、騎兵2部隊を止められる槍兵（できれば2部隊）や伏兵が必須。開幕時に士気がある程度増えるので、騎兵を足止めして時間を稼げば強力な計略が使える。最後の指令では士気がかなり増えるので、陸遜の「孫武の大号令」で劉備が計略を使う前に各個撃破し、押し切ろう。

戦闘指令	備考
20カウント攻城させるな！	
15カウント以内に【UC】黄忠に一騎討ちで勝利しろ！	
20カウント以内に敵4部隊を撃破しろ！	【SR】陸遜使用時

敵軍配置



敵兵情報

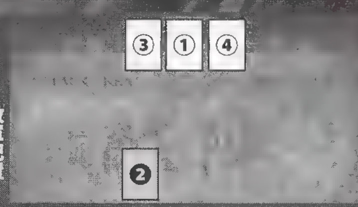
劉備(槍　武8・知6　桃園の誓い)	②馬超(騎／武8・知3／一騎当千)
黄忠(騎／武7・知6／老当益壮)	④馬良(槍／武3・知8／戦線復活)

最終話　魏呉決戦

弓兵を2部隊以上使わなくてはならない限定戦。開幕時は敵全員の武力がかなり上がるが移動速度が下がるので、防柵などを盾に早めに指令を達成して強化状態を解除しよう。最後の指令では敵全員の武力が英傑号令並みに上がるので、「若き王の手腕」ともう一つ、強力な計略の援護が欲しい。

戦闘指令	備考
20カウント以内に走射を10回成功させろ！	
15カウント以内に【SR】張遼を撃破しろ！	
30カウント以内に落城させろ！	【R】孫権使用時

敵軍配置

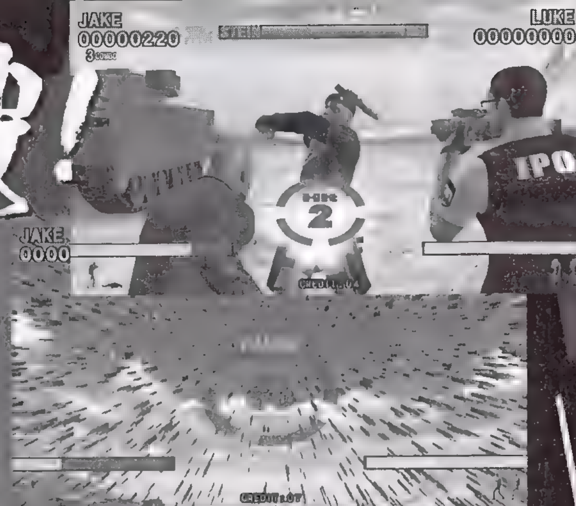


敵兵情報

①曹丕(弓／武5・知8／魏武の大号令)	❷司馬懿(騎／武6・知10／機略自在)
③張遼(騎／武9・知7／神速の大号令)	④曹仁(騎／武6・知5／神速戦法)

※❷は伏兵状態

三面四面も漢(おとこ)突破!



アクション刑事(デカ)™

アクション刑事(デカ)
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：マルチ体感アクション
■操作方法：体感アクションコントローラ
■発売日　　：稼働中
■使用基板：ー

拳一つで突き進む漢(おとこ)二人の前に、常識外れの強敵が!? 今回はデフォルト配信ステージの最終章、ステージ3&4面を一気に紹介しよう。

STAGE 3

軍基地で捜査官二人を待ち構えていたのは、M.A.X.強化兵の大軍。漢ならどうする!? そう、蹴散らすのみだ!!

ステージ3の道中にはパンチアクションがない。まずはマシンガンで戦うことになる。マシンガンはトリガーボタン押しっぱなしで連射できるが、しょせん拾った銃だからか、弾がかなりバラける上に連射速度がわりと遅いため、狙った敵の横を弾がすり抜けることもしばしば。相手が倒れるまで確実に撃ち込んでから次の敵を狙おう。

また、敵のマシンガンの弾をくらうとライフが容赦なく半分減る。確実にガードで防ぐこと!

ACTION



やられる前にマシンガン掃射

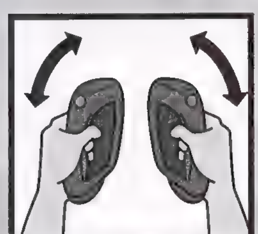
上記の欠点に加え、画面外に銃を向けて防御&リロードすると、リロード終了後に一瞬、射撃不可能なスキが生じる。こまめにリロードしすぎると、スキだらけ穴だらけになるぞ!

ACTION



アリゾナ基地でスリルドライブ

マシンガン戦が終了すると、今度はドライブアクションシーンに突入。バリケードに当たると結構なライフが減る上、二人同時プレイでは味方の車にぶつかると押し合いになるので要注意! 中央か左右どちらかの端に陣取ると反応しやすいぞ。



恐れずズバッとハンドリングれ!

基本、道の左右端には壁などはなく、衝突はしない。避ける時は大胆に!

STAGE 4 少し

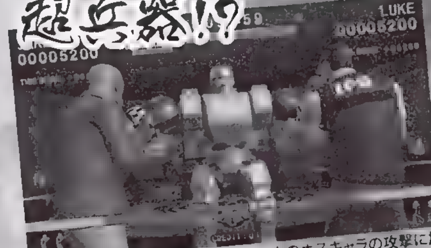
ステージ4については、漢の事情で少しだけ攻略。IPO本部が、漢の魂を秘めた超絶兵器でえらいことに!?

あんたどちら様!?



ステージ4は全編ボス戦で、どこかで見たような漢が出現。こちらがガードしていると相手も一生ガードしているので、ノーガードで攻撃を誘いつつ、攻撃マークを出現させて殴れ!

超兵器!?



倒しても、やたらゴツい姿で復活!? 3人のボスキャラの攻撃に加え、最後にはガード不能のロケットパンチが来るので気合いで打ち返せ! あ、ミサイルはなぜかガード可能です!

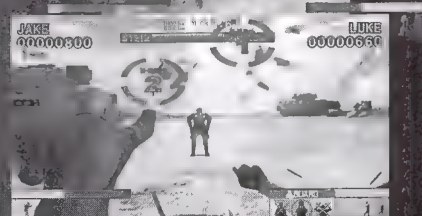
STAGE 3 BOSS
STEIN

ナイフで攻撃する動きは2面ボスに似ているが、斬りかかると見せかけるフェイントを仕掛けてくることがある。これにひっかかって攻撃してしまうと手痛い反撃が来るので、攻撃マークが出るまで決して手は出さないこと。

ある程度ダメージを与えると、下がってからナイフを投げ、その後再び上から攻撃してくる(落ちてくる時に攻撃判定がある)。これらも攻撃マークが無い間、確実にガードを続けてしのごう。最後には、[illegible]が待ち受ける!? ここを抜ければ、残りは最終ステージのみだ!

ナイフさばきに惑わされるな!





上写真の落下攻撃、下写真のナイフ投げともにガード可能。ナイフは得点は安いものの、すべてたたき落とすのも漢流だ。



ルークのちょっと楽になる話

どうも、ルークです。皆さん、本作をプレイするとかなり疲れません? 実は本作のコントローラーは、縦に振ってもパンチを出せるんです。彼女が彼氏の胸を「バカバカ!」とたたくラブコメの王道のような動きが、実は相当効率がいいんです。



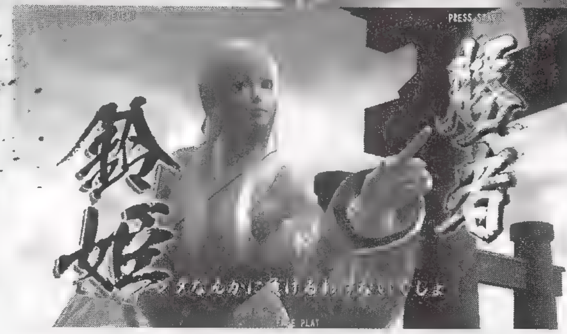
左右交互に縦に振る。即座にガードに移行できる上、速さがちょうどいいと上に戻す際にもパンチが出るぞ!

漢語　記事内では「バカバカ!」の動きをひそかに推奨しているが、汗だくになりつつ全力プレイするのが漢ということも忘れてはならない。夏を前にメリハリボディーになれるぞ! 多分な! それはさておき、「M」の正体など気になるストーリーの続きや、さらなる新アクション満載の新ステージは、今後定期的に配信されるぞ。配信まで、漢と握力と上腕筋を鍛えて待つべし!!

強キャラ対策を身に着けよう！

サムライスピリッツ閃
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：3D剣戟格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：TAITO Type X2

Text:パチ、よるよる



稼動から一ヵ月半ほどたち、巷の対戦内容が濃くなってきた『侍魂閃』。今月は強キャラと評価されるキャラへの対策を掲載する。本作において対策を知ることはシステムを理解することにつながるので、どのキャラを使っても上達が望めるだろう。

強キャラ対策のための基礎知識

全キャラ共通で覚えておきたいポイントは三つ。一つ目は確定反撃。本作は硬直の長いものが多く、中、下段の攻撃をガードすると↘＋Bや立ち途中Bなどの浮かし技で反撃できることが多い。苦手キャラに対しては、まず二択ガード後の有利不利を知り、反撃できるものは覚えておくこと。次はジャンプ攻撃による暴れ。本作はジャンプ中に攻撃をくらうとダメージが半減する上、ジャンプ中は投げ、下段攻撃を避けられる。つまり、二択の場面を低リスクで切り抜けられる有効な防御手段なのだ。三つ目は弾き。連続ヒットしない連係技に狙っていくのが基本で、上、中段攻撃を弾けばほとんどのキャラが↘＋Bで浮かせられる。下段は確定反撃が狙いやすいので上中段を狙おう。


ジャンプ攻撃による二択回避が強力。困ったら出しておけ。

対 ヴァルター

弾きと確定反撃のポイントを絞れ

↓↘→＋A×4、↗＋A、立ち途中B、しゃがみ中Cを単発で繰り返し、中、下段の二択を構築。一発のダメージの大きいところが強い。しかし、使ってくる技は少ないため、対応さえ分かれば、それほど苦労はしない。

↓↘→＋A×4はリーチが長く中・中・中・下と続く攻撃。連続ヒットしないので2、3段目に合わせて弾きを入力しよう。また、途中止めからの下段の↗＋Aもあるが、弾き失敗に↗＋Aをくらうだけならリスクは低い。↗＋Aを先端でガードすると大した反撃ができず、近距離でガードすれば立ち途中Bで反撃ができるぐらいの硬直が発生するので覚えておくこと。

近距離の立ち途中Bはガードポイントがあるので暴れで出すことが多い。しかし、ガードすれば浮かせ技で反撃できる。対になる下段のしゃがみCもガードさえすれば立ち途中Bで確定反撃を決められるほど硬直が長い。ヴァルターの二択は強力だが、近距離はガードを重視、中間距離では様子を見てから弾き、といった反撃重視の行動をすれば、相手は手を出しにくくなる。この状況を作れば攻めやすくなるぞ。


最も厄介な技である立ち途中Bだが、ガード後に浮かせ技で反撃できる。必ず反撃しよう。


↓↘→＋A×4はリスクが低いけん制技。弾きが有効だがそれよりも近距離で闘いたい。

対 千両狂死郎

↘＋A→Bと↗＋BジャストCへの対応がカギ

↘＋A→B→Bや浮かせ技の↘＋Bと↗＋BジャストCが強力だ。

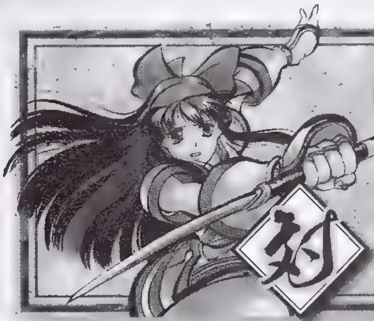
↘＋A→B→Bは2段止めで出すのが基本で、2段目ヒット時の硬直差は狂死朗が有利。ガード時は狂死朗が不利だが反撃できるほどの硬直は無い。↘＋A→B⇒↘＋A→Bの連係と、↘＋A→B→Bの出し切りをよく使ってくる。両方に対応できる、↘＋A→B→B 2段目ガード後のジャンプ攻撃が有効。ただし、↘＋A→B→Aを出されると3段目に攻撃を受けるが、攻撃をくらって逃げる形になる。

また、ガードを固めるなら↘＋A→B→Bの3段目が出るタイミングで少ししゃがみガードをしてから立つのも有効。↘＋A→B⇒↘＋A→Bは↘＋A→B→Bの下段が来るよりも遅いタイミングで中段が来るので、冷静に対応すれば崩されないだろう。

↗＋BジャストCは上、下の連係なので、初段ガード後にしゃがみで避ければ、縦強斬りで反撃が確定する。また、↗＋B→Cはジャストを失敗するとしゃがみヒット時でも2段目をしゃがみで避けられる。初段をくらったらとりあえずしゃがむこと。


↘＋A→B→B 2段止めの対応が最重要。3段目にジャンプ攻撃での反撃を狙っていくのが有効。


↗＋BジャストCにはとりあえずしゃがみを入れる。2段目を避けられたら縦強斬りを出そう。



ナコルル

中距離での下手なけん制は禁物。立ちガードと投げ抜けでナコルルのダメージソースをシャットアウトしていこう!

対

アンヌムツベをガードしてからの読み合いに慣れよう!

低姿勢で突進するアンヌムツベ(→→＋A)は、ガードしても有効な反撃手段が無いが、ガード後の状況はこちら側が若干有利になので、まずはこの技をガードして読み合いに持ち込むことがナコルル戦のポイントになる。アンヌムツベ後の相手の強気な暴れを読んだら、発生の早い中段技を置き、ガードを読んだら投げや中下の二択をしかけていこう。また、アンヌムツベをガード後に有効な仕切り直し手段として、バックジャンプ攻撃がある。打撃が当たっても空中くらいになるので、被害は小さく、相手の様子見として活用していくと良いだろう。



アンヌムツベをガードした後はこちらのターン。ナコルル側の行動に勝てるリターンの高い選択肢で読み合いに持ち込もう。

立ちB始動のコンビネーションへの反撃

ナコルルの近距離戦における主力のエムシルヤンペ(B→A→B→A＋B)は中段始動で初段が当たると空中コンボまでつながる優秀なコンビネーションだが、1段目を立ちガードした後素早くしゃがむことで、上段攻撃である2段目と3段目に割り込むことができる。投げ抜けを意識しつつ立ちガードで初段をしのいで、立ち上がり途中に出せる浮かせ技などで反撃していこう。

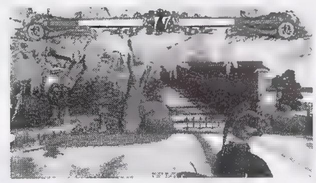
ナコルルの立ちBは発生が早くないので、近距離では発生勝ちを狙っていくのも有効だ。その際には、ガードされても立ちBで反撃されない技をチョイスしよう。



ナコルル側が下段を出さざるを得なくなるまで、立ちガードと投げ抜けで対応しよう。

ママハハに乗ったナコルルを捕まえよう!

鷹つかまりからの移動技は、移動距離が長く追いかけるのが一苦労。鷹につかまられたら、ダッシュから停止するなどして緩急をつけて追いかけよう。相手に移動技を一旦出させてから、移動が終わったところにジャンプ攻撃や縦強斬りなど上方向に強い技で落としにいくのが理想だ。



ママハハに乗ったナコルルは闇雲に追いかけるだけではなかなか追いつけない。



鷹つかまりからのアムベヤトロは近距離だとガード不能になる状況がある。



服部半蔵

半蔵の強さを支える中段とモズ落としの二択を低リスクで回避できるジャンプ攻撃逃げが半蔵戦の基本。とにかく飛べ!

対

投げと中段の二択に付き合う必要は無い!

半蔵が有利な状況からのステップモズ落とし(↓↘後↘を入れっぱなしにしてR)と、ステップからの特殊技(↓↘＋CorB)の二択が強力な半蔵。この二択に対して真面目に立ちとしゃがみで付き合っているとダメージ負けは必至なので、この二択が来そうな場面では、バックジャンプ攻撃を出していくのが有効だ。バックジャンプ攻撃は、ステップモズ落としを回避しつつ反撃することができる上、ステップ中段技は空中やられになり、浮かされたりよろけたりすることが無いため、低リスクでこの二択をしのぐことができる。不利な状況では積極的にジャンプしていこう。



半蔵はジャンプしている相手に対して有効な技が少ない。対応されるまではひたすらジャンプして相手のペースを乱していこう。

手裏剣の煙幕に反応してつぶしていこう

↓↙←＋Aは半蔵が煙に包まれた後に、空中に移動してから手裏剣を投げてくる。この技は中距離のけん制技として多用され、軸移動に対して若干の追尾性能があるので、軸移動で避けることは難しい。ただし、この技の煙の演出はやられ判定が残っているので、こちらの技が届く間合いでは煙を確認したあとすぐに立ちAやジャンプ攻撃を出すことで発生前につぶすことができる。横強斬りが間に合うキャラもいるので、演出にだまされずに強気に技を出していこう。手裏剣の射程範囲ギリギリから投げてくる手裏剣にはおとなしくガードして対応し、距離を詰めていこう。



手裏剣は間合いによって対応を切り替えていく。軸移動では避けにくいので気をつけよう。

忍法爆炎龍を打たせるな

忍法爆炎龍(怒り発動中に↓↘→＋B＋C)は軸移動を追尾してくるため、つぶすのが間に合わない遠距離で発動された場合は、軸移動よりもジャンプで避けることに専念したい。半蔵の怒りゲージがたまったら、発動されないように前ジャンプ攻撃などでまとわりついていくのも有効だ。



爆炎龍はためると軸移動を追尾する。スピードがあるので飛び越えるのには慣れが必要だ。



怒りゲージがたまったら前に出て、発動のチャンスを減らしていきたい。

最重要システムを理解すべし!

鉄拳 TEKKEN 6

何となく分かっているようで、ちゃんと理解している人は少ない「壁やられ」のシステムについて詳しく解説! 知らずして『鉄拳6』を闘い抜くことはできないぞ!

鉄拳6	
メーカー	：バンダイナムコゲームス
ジャンル	：対戦格闘ゲーム
操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
発売日	：2007年11月26日（稼働中）
使用基板	：システム357

まだまだ伸びる余地アリ!

壁コンボのシステムを見直す

壁システムの総まとめ! 壁やられの仕組みを理解しておかないと、重要な場面で壁コンボを落としてしまうぞ!!

Text・M-BOO

4ヒット目から受け身が早く

壁やられ状態の相手に、4ヒット以上追撃を決めると、相手が壁受け身可能になるまでの時間が早くなる。今号では、この「壁やられ状態で打撃を受けた回数」の助数詞を、仮に「カウント」として、以下、『壁に2ヒットさせた場合は「2カウント」』といったように表記させていただく。



4ヒット後も確実に受け身を取られるわけではない。つなぎが早い技なら10ヒット以上も。

バウンド誘発部分は……

壁コンボ中にバウンド誘発技を当てた場合、地面にたたき付けられた相手は壁に当たらないので、前述の「壁やられ回数」に加算されない。

例：ロウの⇨（3発目がバウンド誘発）を壁コンボで決めた場合、3発目は壁やられにならないので「壁やられ回数」は「2カウント」



バウンド誘発部分は「壁やられ回数」に加算されない。

例：デビルジンの場合

■壁やられ・強→荒魂撃ち（⇧）～バウンド→螺旋幻魔脚（⇧）
⇒○成立

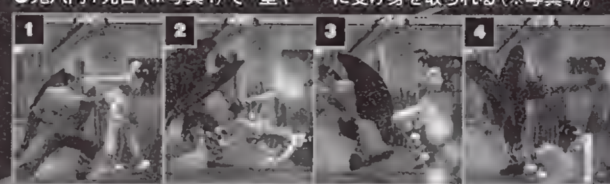
■壁やられ・強→鬼八門（⇧）～バウンド→螺旋幻魔脚
⇒×不成立

では後者が決まらない理由を説明していこう。

●鬼八門1発目（※写真1）で「壁やられ回数」は1カウント

●鬼八門2発目（※写真2）はバウンド誘発技なので、「壁やられ回数」に加算されない。この時点でも、まだ1カウントのまま。

●螺旋幻魔脚3発目（※写真3）で4カウントに達するので、受け身時間が早まり、螺旋幻魔脚4発目前に受け身を取られる（※写真4）。



壁の高い位置で当たった技は「壁やられ回数」に加算されない

壁際で浮かせ技をヒットさせた後などは、壁の高い位置に貼り付いた相手に追撃をすることになる。

この場合、『壁の高い位置に貼り付いた相手に追撃した技は「壁やられ回数」に加算されない』ため、通常の壁コンボを決める前に、1～2発多く追撃することが可能だ。

「壁やられ回数」に換算される高さは、『壁やられになっている相手の足が地面に着いている高さ（尻もちをついている状態も含む）』だ。

例：ロウの場合、壁際で⇧～高く貼り付く→→相手の足が地面に着く→⇨～バウンド→⇧、といったコンボが可能。



高い位置に貼り付いている相手への追撃は、「壁やられ回数」に加算されない



運びコンボを、高く打ち上[illegible]い位置に貼り付ける[illegible]

運びコンボの注意点

空中コンボで相手を壁まで運んできたとき、相手が壁の低めの位置に当たると、壁コンボを決める前に1カウント消費してしまうことがある。この後、4ヒット以上の壁コンボで追撃しようとすると、最後の1発が当たらず、受け身を取られてしまうことになるので、注意が必要だ。



[illegible]

床破壊誘発後は

床が壊れるステージで、壁コンボ中に、相手をたたき付けて床破壊を誘発した場合、下段ステージへ落下しても、上段ステージでの「壁やられ回数」は蓄積されたままだ。

例：ロウの⇨[illegible]（2カウント）で床破壊を誘発→落下後に、壁に2ヒットさせると、受け身が早くなる。



上・下段ステージで、合わせて「4カウント」に達すると、相手が受け身が早くなる。

鉄板6 [illegible]

補正切れ

壁やられ状態の相手が、受け身可能になる直前に、ダウンに似たやられモーションが存在する。通称「補正切れ」と呼ばれている状態だ。

特筆すべきは、この状態に決めた技にかかるダメージ補正がゆるく、「攻撃力の70%のダメージを与えられる」ということ。[illegible]運びコンボを経由[illegible]た壁コンボは、[illegible]ダメージ補正がきつくなるため、補正切れに当てないと高ダメージを与えられないぞ。4カウント後に、受け身が早くなるおかげで、補正切れに当たるようになる技も存在する。

例：リーの[illegible]→バウンド[illegible]など



判定の高い技では空振りしてしまうので、当たるのは、判定の低い技に限定される。



補正切れは、特に、運びコンボを経由した壁[illegible]

掘り起こし

「補正切れ」のタイミングに、[illegible]が早い連続技を[illegible]ヒットさせると相手が浮き直し、再度壁やられ状態になる。これが通称「掘り起こし」と呼ばれる現象だ。これの利点は主に以下の二つ。

●補正切れ×2

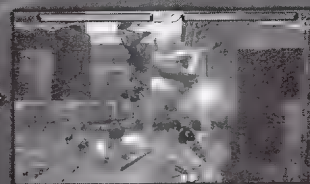
ジンの[illegible]や、[illegible]の⇨[illegible]などを「補正切れ」に当てると、1発目が「補正切れ」⇒2発目で「掘り起こし」て相手は再度壁やられ状態に→続く3発目も「補正切れ」と、2回「補正切れ」にヒットするので大ダメージを与えられる。

●補正切れ＋バウンド誘発

[illegible]ページ[illegible]「鉄板6」を参照。



壁コンボで[illegible]を当てた後、[illegible]を出すと1発目が「補正切れ」にヒット……



2発目で相手を「掘り起こし」、続く3発目も「補正切れ」に当たる

代表的な補正切れを使ったコンボ

キャラ名	壁コンボ
ザフィーナ	ヴァルチャーピック2発止め（）→ナーガラージャ（モードスケアクロウ中に）
ボブ	コントルノファルス（⇧）
カズヤ	双殴両刃（）
リー	スピニングハンマー（）～バウンド→マーキュリードライブ（⇧）
キング	ライトストレート～レフトアッパー（）→⇧→立ち途中
ジュリア	紅蘭妃崩肘（⇧⇦⇨）3発目ディレイ
ニーナ	クリークアタック（⇧）→アッパーストレート～連撃双掌破（⇧⇨）
アンナ	コートリーレインボー（⇨➡⇦）→アフロディアスタンプ（カオスジャッジメント中に）
ヨシミツ	逢魔外法閃（⇦）2発目ディレイ
ジャック6	マシンガンナックル3発止め（⇧）→立ち途中
ブルース	ストレート・ハイキック（）→バサートハンマースタンプ（バサートスタンス中に⇨）
レイヴン	バーサーカーレイブ（⇨）
デビルジン	羅刹門・壱（⇦） 3発目ディレイ
ヘイハチ	奈落払い2発～踵切り1発止め（⇦☆⇩⬆☆）→瓦割り（⇩）

代表的な掘り起こしを使ったコンボ

キャラ名	壁コンボ
レオ	しゃがみ→霍打頂肘（立ち途中に）
ジン	逆突き（）→転掌絶刀（⇧）
カズヤ	最速風神拳（⇨☆⇩⇧）→絶影拳（）
リリ	ディレイクロックキック・リターン（⇨）
シャオユウ	背身撃（背向け中に）×3→背身連盤打（背向け中に）→鸞歩（鳳凰の構え中に）
エディ	コンビナソ・マカコ・エンペ（⇦）
スティーブ	ダックインレフトフック（⇨）→ソニックファング（⇧）
ガンリュウ	しゃがみ→太鼓判乱れ打ち（しゃがみ中に⇧）
ニーナ	クリークアタック（⇧）→アイボリーカッター（）→アッパーストレート～連撃双掌破（⇧⇨）
ジャック6	スレッジハマー（⇨➡）～バウンド→⇨→マシンガンナックル3発止め（⇧）→立ち途中
ロジャーJr.	ライトストレート～レフトアッパー（）→エアーズロック（⇨）

補正切れになるかどうかを算出する

※以下、本文中で「フレーム」のことを「F」と表記しています。

■（直前の技のガード時の硬直差の不利F）＋（補正切れにする技の発生F）＝13～19F

上記の式が成立するとき、補正切れとなる。解が12F以下のときは壁コンボになり、解が20F以上のときは、受け身を取られる

■フェンの壁コンボ：→⇩➡→⇧の場合

・→ガードされたときの硬直差は1Fの不利

・⇩→発生は10F

よって、1＋10＝11。解が12以下なので、⇩は壁コンボで間に合うことになる。

・⇩➡→ガードされたときの硬直差は5Fの不利

・⇧→発生は13F

よって、5＋13＝18。解が13～19なので、⇧は補正切れにヒットすることになる。

■バウンドの可能性

壁際でバウンドを誘発し、バウンド状態に決めた技のみ、前述の式より1フレームだけ余裕が延びる。解が14～20のときが補正切れ、13以下のときが壁コンボ、21以上で受け身を取られるようになる。



ミゲルは通常、⇦[illegible]→⇧という壁コンボは決まらないのだが、バウンド後に[illegible]したときは決めることができる。

フレームの調べ方

■技の発生フレームの調べ方

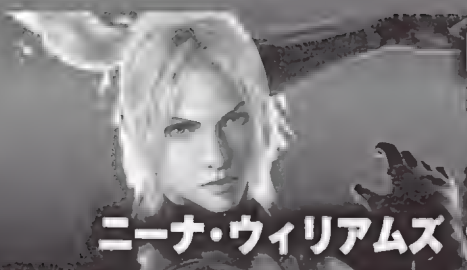
ロウの⇧（ガード硬直差五分）をガード後、発生フレームを調べたい技と、以下の一覧の技を出し合う。どの技とどの技が相打ちになったかで算出しよう。

■技のガード硬直差の調べ方

調べたい技をガードさせた後、立ち（発生10F）で以下の技と相打ちさせる。

■ロウの技の発生フレーム一覧

10F→立ちorしゃがみ、11F→立ちor立ち途中、12F→⇩、13F→⇧or立ち途中、14F→⇦、15F→⇩or立ち途中、16F→⇦or立ち途中、17F→⇧、18F→⬇、19F→⇩☆、20F→⇨



対戦攻略

ドSなお姉さまは起き攻めもドS！

ニーナ・ウィリアムズ

コンボに関しては申し分無い性能を持つニーナ。今回は起き攻め用のコンボを紹介するぞ。

スカルスプリッターから[illegible]に[illegible]きぶれ！

威力・運び共に申し分無いニーナの空中コンボだが、コンボ後に間合いが離れて仕切り直しになるのがネック。そこで、浮かせ技～クリークアタック2発止め([illegible])→右横移動→シェイクショット～スウェー([illegible])→ハンティングキックコンボ1発止め([illegible])→アイボリーカッター([illegible])～バウンド誘発→スカルスプリッター([illegible])のコンボがオススメ！

このコンボ後は、後転、その場起き共にしゃがみ前進ライトローキック&バックスピンチョップ([illegible])で拾い直せ、クリークアタック2発止めにつないで再度バウンドを誘発させられる。それを嫌がって寝たままの相手には、ニールキック([illegible])や双掌烈破([illegible])、ヒールストローク([illegible])などで追い打ちしよう！　特に無限遠ステージで狙いたいコンボだ。



スカルスプリッターでたたき付け。通常コンボから[illegible]



たたき付けた後はレバーを[illegible]に入れっぱなしにし、[illegible]で拾い直せるぞ!

強い技がさらに強く!?

[illegible]の強力な入力方法

ジャンプ系の技はレバー入力後、毎回一定のフレームで技が発生する特徴があるのだが（投げ技を除く）、これを使って[illegible]を出すと……!?

[illegible]カウンター時間が[illegible]い!?

「[illegible]後9フレーム目に[illegible]」と入力したライジングトーキック([illegible])は地上での[illegible]カウンターを受けなくなることが[illegible]した[illegible]。カウンターを取られた場合は[illegible]ノーマルヒットか空中ヒットとなる。リーチやジャンプステータスになるまでの時間[illegible]常のライジングトーキックと変わらないので使わない手は無いぞ。

ジャンプ系コマンドの技のみ、レバー入力とボタン入力をずらした分[illegible]の[illegible]が[illegible]なり（[illegible]変わらない）、[illegible]カウンター[illegible]ずする[illegible]がある。[illegible]ジャンプが[illegible]するので最大は9フレームのずらしまで。ずらした分だけ地上での[illegible]カウンター時間が減る仕組みだ。ただし、ヨシミツの隼([illegible])は上記の入力で出すと上段潜り性能が劣化してしまうので注意（下記参照）。

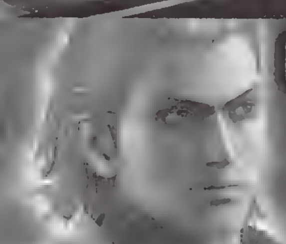
通常の入力とすずらし押し入力の性能[illegible]

	発生	ジャンプステータスの発生	カウンターとなるフレーム
[illegible]通常入力	15フレーム	9フレーム目以降	1～14
[illegible]ずらし入力	15フレーム	9フレーム目以降	9～14（空中判定）

	上段を潜るフレーム	ジャンプステータスの発生	特殊な状態の無いフレーム
隼通常入力	4～11フレーム	12～14フレーム	—
隼ずらし入力	6～7フレーム	9～14フレーム	8フレーム目

その左手、どう猛につき!!

スティーブ・フォックス



対戦攻略

スティーブにも驚きの地上コンボが発覚!!　中には体力の5割近くを奪う強力なモノも!!　さぁ、スティーブ力を高めましょう!!

ヴァンガードラッシュ 2発止めを使いこなせ!!

ヴァンガードラッシュ2発止め([illegible])は[illegible]入れでフリッカー構えへ、[illegible]入れでピーカブースタイルに有利な状態で移行できる使い勝手のいい新技だ。既に戦術に組み込んでいるプレイヤーも多いだろう。

ここで紹介するのは、ヴァンガードラッシュの2発目「のみ」カウンターでヒットしたときの地上コンボだ。フリッカー構えに移行していれば、難度が低い順に、イーグルクロウ（立ち途中に[illegible]）、ブリストルランサー（フリッカー構え中に[illegible]）、シーイーグルフック([illegible]or[illegible])などが地上コンボとして成立するぞ。

イーグルクロウは、フリッカー構えを[illegible]でしゃがみキャンセルしてから出すこと。

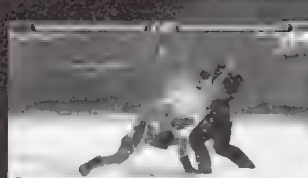
ブリストルランサーを決めたら続くドラゴニックハンマー([illegible])が追撃として確定する。これだけで4割弱のダメージを与えられる。

シーイーグルフックは難度が高いが、その後ガゼルパンチ([illegible]or[illegible])で拾って空中コンボへ移行可能。相手体力の約半分を奪えるぞ。

オススメは難度の割にダメージが大きいブリストルランサー。壁際の相手にヒットさせれば壁やられ・強を誘発することもできるぞ。



シーイーグルフックを狙う場合は、ダッキング（フリッカー構え中[illegible]）まで1セット。



このダッキング中にカウンターだったか否か[illegible]



カウンター確認でシーイーグルフックヒット!! [illegible]

ピーカブースタイル移行時

ヴァンガードラッシュ2発目のみカウンターヒット時、ピーカブースタイルに移行していた場合には、アルビオンコンビネーション2発止め（ピーカブースタイル中[illegible]）が地上コンボとして成立する。

フリッカー構え、ピーカブースタイル移行を問わず、カウンター確認ができたときにはしっかりと地上コンボを決めたいところだ。



合計3発の地味な地上コンボだが、スティーブは相手を浮かせる機会が少ないので、こういったところでしっかりとダメージを取っていきたい。

鉄板6 [illegible]

二〇〇八年五月三十日発行

鉄拳新聞

ついに鉄拳王誕生!!

タケヤマが振り返る龍王戦

5月6日。西横浜は「Game! s VISION」で、大会イベントの一環として筆者「タケヤマ」(ボブ)と「二代目メンストリュウ」(カズヤ)との龍王戦が開催された。大会参加者を含め、ギャラリーは40名ほど。「日本(世界)初の鉄拳王が誕生する」という期待感がその場に広まり、会場は異常な熱気で包まれた。

……そして始まった龍王戦。1試合目を落とすと、早くも相手に「昇格のチャンス」が! 普段から、段位の離れた相手にもカードを刺し、連勝を重ねている「二代目」。段位ポイントがたまっていたのだろう。しかし、ここで簡単に相手を昇段させてしまっては、せっかく開いたイベントが盛り上がらない。昇格を阻止し、粘ること数度。しかし結局は相手を昇格させてしまい、「二代目」が日本初の鉄拳王へと昇格した。

まだ19歳という若さながら、圧倒的な反応とコマンドテクニックで三島を操り、暴力的な攻めを展開する「二代目」。寝ようとしているところに「タケさーん、今、自分に何が足りてないんすかね?」と聞いてきたり、





緊張感のある試合の中でも、忌怨風を決めていた「二代目」。暇さえあればCPU戦やプラクティスモードで練習していた、その努力の成果のたまものか。

一人黙々とプラクティスモードで練習していたり。鉄拳に対する純粋な想いだけでも、その右に出るものはなかなか居ないだろう。こちらとしても、やり込みで負けている相手に対して簡単に勝てるとは思っていない。むしろ、「やり込みは裏切らない」という結果に対してうれしく思えるくらいだ。……が、もちろん負けたのは悔しいので、次はリベンジします(笑)。

今、自分が「二代目」(≒カズヤ)にとっている対策は、①横移動すると風神拳をくらうので、横移動はほぼ封印 ②風神拳をしゃがんで浮かせる ③左踵落とし、右踵落としは、モーションを見てから立ちガードするというのが基本。②は難しいと思う人が多いかもしれないが、反応速度はそれほど必要としない。風神拳は発生が早過ぎて視認できないので、「何が遅い技がきた」と思ったら立ちガードに切り替えていく。こうすれば「風神拳を打つ意味」が弱まるので、相手は右踵落としと腿砕きなどの「発生が遅い二択」をかける戦術に切り替えてくる。そこで、「⇨○●○○などの浮かせ技で暴れる」、「右踵落としを右横移動で避ける」といった行動を取り、逆にダメージを与えていくのだ。龍王戦での反省点としては、①が徹底できていなかったことが挙げられる。中段をくらうことを恐れて、「一瞬しゃがみ」が多くなり過ぎていた。こちらがビビっていては、「守りで相手にプレッシャーを与える」ことなどできはしない。割り切った行動をもう少し増やしていくべきか。また、対戦が終わった後で、試してみたい動きや攻めのイメージがたくさん湧いてきた。……次の対戦が楽しみでしょうがない。

プチトリビア



横移動を追尾するホーミングアタック。相手を通り過ぎてから出すと180度振り返って真後ろまで追うぞ。

鉄拳攻略チームNOW

校了日NOW

校了日。およそ雑誌にかかわる人間にとって親の死に目よりも優先されるデッドラインのことである。その校了日前日、いまだ「垂れ」の原稿が上がっていなかった。正確に言えば、

書き始めてもいなかった。

21時。「今、町田を出たよ」とのメールが届く。23時、いまだ坊主は到着せず。連絡を取ると、「今、町田」という。「え!?」、「今、町田」、「え!?」と無限ループに陥りそうになるが「寝過ごして新宿で折り返した」という驚がくの返答をたまわる。校了日午前2時、ようやく編集部に坊主到着。同午前3時、坊主**まさかの就寝。**毎月編集の催促に対し「より最新の情報を書きたいから……」と逃げ回る某和尚。もう1日早く書いてくれるだけでいいんですが、どないですのん。

テッケン・チーム・バトル コラム

垂れのラヴTTB 3



垂れ

TTBの検証と称して編集から携帯を奪っては穴掘りや奪取戦を気ままに敢行する破戒僧。

引き継いだ朱雀の神珠の耐久力が残り1で早くも背水の陣な垂れです。この記事をみんなが見るころには天に召されていることでしょう。南無南無……。

ていうかこのゲームってさ、奥義が恐くて打てないよね。オレだけか? だってカウンターされたら死んじゃうんだもの(笑)。最近は、午前4時36分の舌打ちが日課なわけなんだけど、読み込みが微妙な日だと舌打ちどころか半日は鬱から抜け出せない始末。アイテムテーブルになんかなった日にはもう髪の毛抜け落ちちゃうんじゃないかってくらい悲惨。灰みたいになりながら、ゲーセンに駆け込むしかない。……とまあ、キツイけど楽しんでやってるTTB3。もっとみんなで盛り上がろう☆

さて、前回のコラムで紹介したTTB名門チームであるヒートクラックのリーダーであるのろのろ7氏にお呼ばれして来月中旬に岡山県のゲームセンター、「平田食事センター 下り店」(凄い名前……笑)での大会&組み手に参加することになったよ。遠征久しぶりだから楽しみだな☆ 当日は関東からもう一人ゲスト(今のところユウ先生が濃厚)を引き連れていくんで近隣テケナーのみんなはぜヒ来てね~。目印は↑の頭だよ~♪

アルカディアが誇るお兄ちゃんキャラ、ユウpresents

教えて! ユウ先生!!

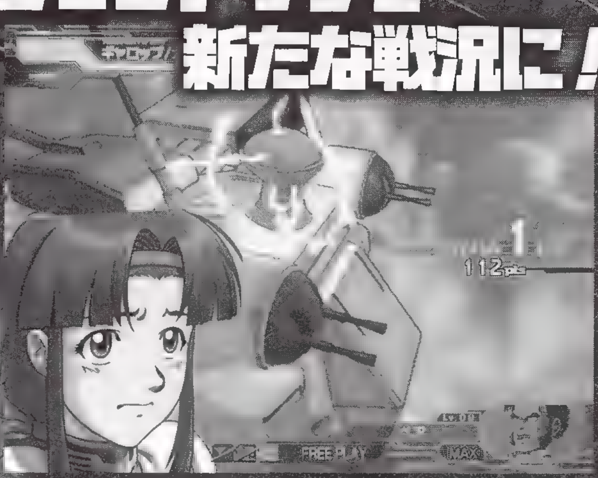
「投げ抜けができないんです……」

初心者が当たる最初の壁ってやっぱコレだよね。立ち●○○○~投げと立ち●○○○~ライトゥーが最強の二択だと思ってた時代、僕にもありました(涙)。

投げ抜け上達への近道って、何といっても多くの実戦をこなすこと、コレに尽きます。上級者ほど投げを使わずに戦略を組み立てられるから、初級者~中級者とたくさん闘って投げられまくってみよう! とりあえずは「投げがきた!」って思ったら何らかのパンチボタンを押すだけでもいいから頑張ってみて。だれもがいきなりできるわけじゃないから、ゆっくり上達していこう! 鉄拳に関する質問のお便りお待ちしてま~す♪

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-

バージョンアップで新たな戦況に！



機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：タクティカルカードバトルゲーム
■操作方法：フラットパネル＋トラックボール＋5ボタン
■稼働日：2007年10月24日（稼働中）
■使用基板：Chihiro

今回は、前回紹介できなかった細かい変更点を紹介！ これを参考に新たな小隊員、艦長候補を探し、デッキに組み込もう！

能力値の変更を受けたキャラたち

今回はバージョンアップの際に、能力の変更のあったキャラを紹介。これまで扱いやすかった低コストのパイロットが調整を受けているぞ。

低コストのパイロットが全体的に変更

今回、能力値の変更を受けたのは主に低コストのパイロットたち。これまでは、一つの能力（主に射撃）に特化させて成長させ、基本性能の高いメカに良い武器を装備させて使うのがユニット編成時の主流の一つであった。

しかし、今回の調整で、使用率の高かった低コストのパイロットのほとんどが能力値がダウンする調整を受けることになった。

これまでのように、「とりあえず高コストメカと低コストキャラ」といった編成では、メカの能力を生かしにくくなったといえる。

今回は、その変更点を掲載。これからのデッキ作りをする上で参考にしてほしい。また、これを見て変更を受けてない、あまり使用されてなかった中コストのキャラにも注目してほしい。



変更点リストと注目点

右の表が変更を受けたキャラクターの一覧だ。ここでよく見てほしいのが、ジオン軍の【トップ】を除けば、調整を受けたのはコスト50未満のパイロットのみ。あまりに使い勝手の良かったもののみ調整を受けているといえるだろう。

なかでも、【シャルロッテ・ヘーブナー】は回避のダウンだけなので盾の使い方次第で十分活躍できるし、上記のトップも、特殊能力まで考えればコスト55のパイロットとしては十分な力を持つ。これらのキャラは違和感なく使えるだろう。



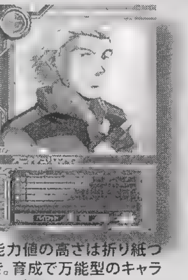
今回も【シャルロッテ】＋【ガーベラ・テトラ】の組み合わせは安定した能力を発揮できる。ファンにも一安心!?

変更を受けたキャラクター一覧

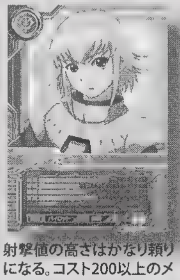
連邦軍			ジオン軍		
カードNo	キャラ名	修正内容	カードNo	キャラ名	修正内容
[illegible]	テム・レイ	射撃11→10 格闘11→10	[illegible]	トップ	射撃15→14 格闘16→15 回避15→12
[illegible]	ロブ	射撃11→10 格闘13→12 回避11→8	[illegible]	シャルロッテ・ヘーブナー	回避13→11
[illegible]	サリー	射撃13→11 格闘11→9	[illegible]	ジェイク・ガンス	射撃13→12 格闘12→11
[illegible]	ラバン・カークス	格闘13→12	[illegible]	スレンダー	射撃13→11 格闘13→11
CE-D051	ニック・オービル	射撃11→10 格闘10→9	CZ-0038	ゼイガン	射撃13→11 格闘13→11
[illegible]	モスク・ハン	回避12→10	[illegible]	マリガン	回避9→7
[illegible]	ジュダック	射撃6→5 格闘6→5	[illegible]	アス	射撃12→11 格闘13→12
[illegible]	シン	射撃11→10 格闘11→10	[illegible]	マサド	格闘11→10
[illegible]	マイク	射撃12→11 格闘12→11			

中コストのキャラに注目！

ステータス変更を受けてないコスト60～75程度のキャラクターたち。これらは相対的に評価が上昇した。特に、何かしらの能力に特化したキャラや、特殊能力が弱めなかわりに基本値が高いキャラなどは、これからの主軸として活躍可能。この機に育ててみるのもいいだろう。



能力値の高さは折り紙つき。育成で万能型のキャラへも変貌可能。



射撃値の高さはかなり頼りになる。コスト200以上のメカとも組ませやすい。

GCB作戦書 **そのほかの注目パイロット：**連邦であれば、先ごろクロニクルで復活した【ハヤト・コバヤシ】、格闘の得意な【ボルク・クライ】。ジオンであれば【デメジエール・ソンネン】、ボルクと同様格闘の高い【ヘンリー・ブーン】あたりが優秀。これらのコスト帯でお気に入りのキャラが居れば、ぜひとも育成して、表舞台に立たせてやろう！

今後のコスト395以下のユニットについて考える

これまで同様、コスト395以下のユニットは非常に重要な存在。調整に合わせた新たな編成を考えてみよう!

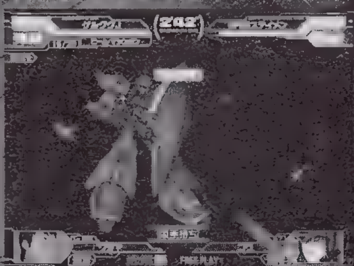
コスト50～70のキャラを活用

前ページで述べたように、中コストのパイロットはほとんど調整を受けていない。コスト395以下のユニットを組む場合、これらを中心に編成することで、まずまずの攻撃力を持ち、射撃や格闘の命中率も十分期待できるユニットが作れる。

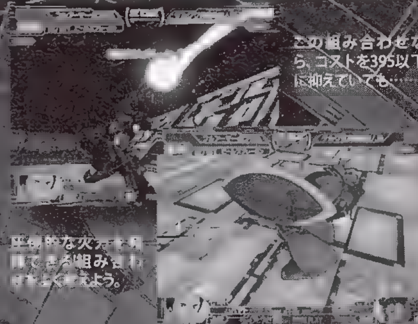
中コストのパイロットを使うとき、これまでのように高コストのメカを使うと、武器がどうしても弱めになるので、火力の面では少々不安になることもある。だが、固定武装の強力なメカを採用すれば十分な火力を発揮できる。それだけでなく、コスト180～220程度のメカと組み合わせ、十分な攻撃力を持つ武器を装備させることで、安定した能力を発揮させるのもいいだろう。

どうしても攻撃力を上げたい場合は、カスタムカードを活用しよう。武器を実弾でそろえて【強化炸裂弾】や、ビーム兵器でそろえて【高出力ジェネレーター】といった組み合わせは、シンプルかつお約束ではあるものの、十分な効果を発揮できるので、積極的に取り入れよう。

また、連邦軍限定ではあるものの、武器は弱めでも固定武装の火力が高いので十分な攻撃力を発揮できる【アレックス】や【フルアーマー・ガンダム】は選択肢として考えておこう。特に【フルアーマー・ガンダム】は、今回機動力が向上してパワーアップしたメカの一つ。火力の高さは折り紙つきなので、コストを395以下に抑えて積極的にデッキに組み込むといいだろう。



中コストのパイロットを使いこなし、新たな戦いを生き残ろう! 機動力、火力、防御力はカスタムでカバー。



この組み合わせなら、コストを395以下に抑えていても……。

圧倒的な火力を発揮できる組み合わせはぜひとも覚えよう。

連邦軍ユニット例

PILOT	CT	CUSTOM	CT	WEAPON-A	CT	WEAPON-B	CT	MECHANIC	CT	総コスト
アニッシュ・ロフマン	65	高出力ジェネレーター	30	ビーム・スプレーガン	40	ー	ー	フルアーマー・ガンダム	260	395
ハヤト・コバヤシ	60	強化炸裂弾	30	ブルパップ・マシンガン	25	ガンダムシールド	30	アレックス	250	395

上はビーム兵器を主体とした【フルアーマー・ガンダム】を使った組み合わせ。シールドの耐久値は低いものの、火力に特化しており、防御重視でもある程度ダメージを与えられる武器なのがポイント。下は、新バージョンから使われているもの。[illegible]組みやすくなったはず。実弾武器のためビームバリアに強く、近距離で真に力を発揮する。

ジオン軍ユニット例

PILOT	CT	CUSTOM	CT	WEAPON-A	CT	WEAPON-B	CT	MECHANIC	CT	総コスト
ワシヤ・ヒデト	50	高出力ジェネレーター	30	ビーム・マシンガン（ゲルググJ用）	60	シールド（ゲルググM用）	45	ゲルググJ	210	395
リリア・フルーベール	65	強化炸裂弾	30	MMP-80マシンガン（後期型）	30	シールド（ゲルググ用）	30	ガーベラ・テトラ	240	395

上は【ゲルググJ】を使った編成。射撃値の低さを両手持ちでカバーできる。防御重視の射程が長く、近～中距離で力を発揮する。パイロットは【シャルロッテ】でもOK。下は今回のバージョンでも十分に力を発揮してくれる組み合わせ。パイロットは【デメジエール・ソンネン】でもいい。ただし、固定武装の威力が落ちているので、カット役に徹するために命中率や弾数を増やすカスタムカードをチョイスするのもアリ。

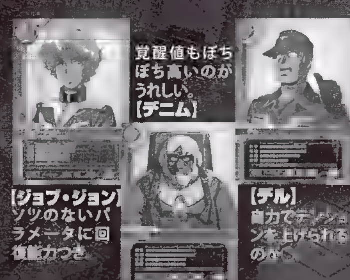
C・LANの暴走（妄想?）GCB戦記

まだまだ現役!? 修正されない大人たち

新バージョンでは、17人の低コストパイロットが下方修正。コストが低いということは、再出撃を考えるとそれだけで大きな武器になりえるわけで、致し方ないところかもしれません。

注目したいのは、今回のバージョンはコスト50未満のパイロットがメインターゲットになっている点です。つまり、その範囲からギリギリ外れるコスト50近辺のキャラクターは、ママイキで使えることが多いんですね。なんかすごくあざといというか、節操がない感じがしますが、右の三人などは周りが落ちたぶん、相対的に強化されているといえましょう（一度は下方修正受けていますが）。

今回は低コストのお話に絡めて、原作準拠の『IGLOO』デッキを紹介。勧善懲悪の悪側、なおかつセモベンテ隊ではない連邦デッキです。だいぶ前からちょくちょく使っていましたが、遅々として勝率は延びず。今は総コストが上がってしまい、"【ジム】4機"というキーワードを除いて、原作らしさが薄れ行く一方……。なので、一番それっぽかったときのレシピになります。武器がおもくそ違う上に、修正ど真ん中な連中ばかりですが（笑）。ジオンは【マイ】が【ビグロ】に適正○が付いたら始めてみようかと思ってます。



【ジョブ・ジョン】ソツのないパラメータに回復能力つき。

覚醒値もぼちぼち高いのがうれしい。【デニム】

【デル】自力でテンションを上げられるのが……。

	PILOT	CT	CUSTOM	CT	WEAPON-A	CT	WEAPON-B	CT	MECHANIC	CT	総コスト
隊長機	ロブ	30	出力リミッター解除	50	ブルパップ・マシンガン	25	ガンダム・シールド	30	ジム	60	195
2番機	マイク	35	暴走	30	ジム・ライフル	35	ガンダム・シールド	30	ジム	60	190
3番機	シン	35	出力リミッター解除	50	ビーム・スプレーガン（ジム）	30	ガンダム・シールド	30	ジム	60	205
4番機	ラバン・カークス	45	暴走	30	ジム・ライフル	35	ガンダム・シールド	30	ジム	60	200
艦長	フェデリコ・ツァリアーノ	110							スペース・ランチ	30	140
											930

GCB作戦書 **そのほかの例**:ほかにも、中コストのパイロットを、【ガンダム（アムロ・レイ専用機）】に乗せ、専用の【ビームライフル】を持たせることで命中率の向上を図ったり、固定武装の弾数の増えた、【ゲルググM（シーマ・ガラハウ専用機）】をエースのサポート役、カット役として活用するのもいいだろう。役割に応じた組み合わせを考えてデッキに組み込みたい。

キャラクターとメカニックの相性について

相性に関しても、わずかながら変更が加えられた。部隊の強化につながるので覚えておいて損はしないぞ！

相性の良いメカが追加されたキャラクター

一部のキャラは、能力値の変更ではなく、相性の良いメカがいくつか追加。戦況を大きく変えるほどではないが、よりキャラクターのイメージに近いものが多く追加されている。

お気に入りのキャラが居るのであれば、覚えておけばデッキ編成時に役に立つはずだ。また、これらのキャラクターは、どれも今回のバージョンアップで特に下方修正を受けていない。今まで通り扱いやすいはずなので、これを機に使ってみるのも良いだろう。



[illegible]は母艦との相性が向上したものも。これで適正◎の母艦が[illegible]からでも戦力の向上が見込めるぞ！

お互いのメカとの相性向上



同じ部隊内の二人が、お互いの専用機との相性が◎に変更された。コストを抑えたいときの選択肢が増えた。

意外な組み合わせ



ハマーンはついにアッガイとの相性○。クルトはビグロに高速移動が追加されたこともあり、扱いやすい。

キャラクター×メカニック相性変更点

【ハマーン】はジオン水泳部のエースになれるか!? そして「キャノン」と名の付くメカがさらに一つ○になった【エイガー】。さらに砲戦に特化した。

カードNo	キャラクター名	変更点
CE-D025	ジャック・ベアード	ジム（アダム・スティングレイ専用機）との相性を◎に変更
CE-D026	アダム・スティングレイ	ジム（ジャック・ベアード専用機）との相性を◎に変更
CE-D033	エイガー	ジム・キャノンⅡとの相性を○に変更
CE-0046	ミケル・ニノリッチ	陸戦型ガンダム（砂漠戦仕様）との相性を○に変更
CE-0054	キキ・ロジータ	ホバー・トラック全種との相性を○に変更
CZ-D043	エギーユ・デラーズ	グワジンとの相性を○に変更
CZ-D078	クルト	ビグロとの相性を○に変更
CZ-D081	ハマーン・カーン	アッガイとの相性を○に変更

ageの暴走（妄想？）GCB戦記

●第08MS小隊結成！

今回、バージョンアップで主要メンバーが皆強化された第08MS小隊。もともとお気に入りのキャラたち、パワーアップもされたし、せっかくなので原作どおりの小隊を結成して出撃しようと目論んでみたり。

まずメンバーは、当然、【シロー・アマダ】、【カレン・ジョシュワ】、【テリー・サンダースJr】の3人。そして艦長は少々悩んだものの、能力重視で【コジマ】を選択。

●ユニット編成

それぞれのユニットだが、当然【シロー】は強化されたので、【ガンダムEz8（降下パック仕様）】を、胸部バルカンの弾数を補いたいので、武器を【ロング・ライフル（ジム改用）】にして実弾にし、カスタムを【予備弾倉】に。

【カレン】は、【シロー】ほどでもないものの、万能型のキャラなので格闘もそこそこ強力な【ガンダム（アムロ・レイ専用機）】に乗せ、武器を専用のもので固めた。【サンダース】は、コストをなるべく使い切りたいこともあり、お気に入りの【フルアーマー・ガンダム】をチョイス。

う～ん。メンバー全員コスト395以下に抑えることに成功し、バランスよくまとまってはいるけど、飛びぬけて強力なユニットが居ないのが若干気になるところ。まぁ、うまくいかなかったら装備を変えればいいか、と思い出撃準備。今まで使ってなかったから【シロー】と【サンダース】のレベルが低いのはご愛嬌で（笑）。

●出撃！　そして……

早速出撃してみるものの、結果は…天ぼろ負け。【シロー】が【ガンダムEz8（降下パック仕様）】に乗ってるものだから、ノリノリでマップ左側の中央付近に降下し、いきなり撃墜されて開幕から大ピンチ。そのまま押し切られて負け、2戦目も今度こそ！と同じことをしてまた轟沈。

まぁ、あまり調子に乗ってはいかんということでした。あと、ちょっとバランスよくまとめすぎて、イマイチ役割がはっきりしてなかったのが敗因かな～？　攻撃重視の火力が高いメカばかりだったから、今回のバージョンでは通用しなさそう。次はもうちょっと考えて編成しようと思う今日このごろであります。ちなみに、その2敗でさくっと降格したのは秘密です（笑）。



サンダースのユニットはかなり強力なのだが……あまり[illegible]も考えものということですな。

	PILOT	CT	CUSTOM	CT	WEAPON-A	CT	WEAPON-B	CT	MECHANIC	CT	総コスト
隊長機	シロー・アマダ	125	予備弾倉	30	シールド（ジムスナイパーⅡ用）	30	ロング・ライフル（ジム改用）	50	ガンダムEz8（降下パック仕様）	160	395
2番機	カレン・ジョシュワ	95	生存本能	25	ビーム・ライフル	60	ガンダムシールド	30	ガンダム（アムロ・レイ専用機）	180	390
3番機	テリー・サンダースJr.	80	オプションブースター	30	ブルパップマシンガン	25			フルアーマーガンダム	260	395
艦長	コジマ	60									60
											1240

GCB作戦書 原作どおりの小隊が活躍!?:第08MS小隊のほかにも、連邦軍は、【マスター・P・レイヤー】や【マット・ヒーリィ】、そしてモルモット隊の【フィリップ・ヒューズ】などが強化され、原作にあわせた小隊編成をしてもなかなかの力を発揮されるようになった。今まで厳しかった相手とも渡り合える可能性を秘めているので、ファンなら使うべし！

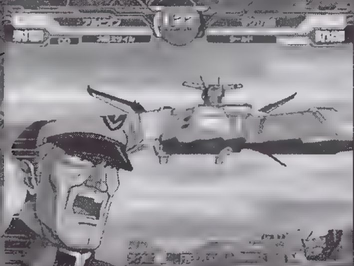
母艦の変更点

今回のバージョンアップでも、母艦、艦長の能力が変更された。撃墜されにくくなったので、部隊の主軸としてフル活用することも可能。新たな立ち回り方を考えよう!

母艦の移動速度が全体的に上昇

まず、艦長を母艦に乗せることで、母艦の移動速度が上昇していたキャラは、今回軒並み移動速度が上がっている。特に、移動速度が「速い」艦長は、かなりの移動速度に。下手なMSよりも高い機動力を発揮できるようになったぞ。

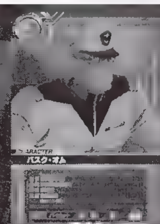
また、右の表は移動速度が一段階向上した艦長だ。今まで移動速度が遅くて扱いにくかったキャラもかなり扱いやすくなったはず。これで敵にまとわりつかれて何もできずに撃墜される確率も大幅に低下したといえるだろう。



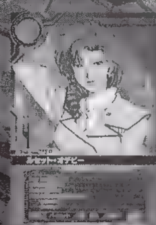
連邦軍	
カードNo	キャラ名
CE-D010	テム・レイ
CE-D047	ニナ・パープルトン
CE-D051	ニック・オービル
CE-D071	モーラ・バシット
CE-D075	ルセット・オデビー
CE-D078	バスク・オム※
CE-D079	ナカッハ・ナカト
CE-0016	オムル・ハング
CE-0023	モスク・ハン
CE-0025	ゴップ
CE-0046	ミケル・ニノリッチ
CE-0047	エレドア・マシス

ジオン軍	
カードNo	キャラ名
CZ-D003	ララァ・スン(旧)
CZ-D015	ゼナ&ミネバ
CZ-D054	ララァ・スン(新)
CZ-D068	オリヴァー・マイ
CZ-C004	メイ・カーウィン
CZ-0030	イセリナ・エッシェンバッハ
CZ-0064	ニエーバ

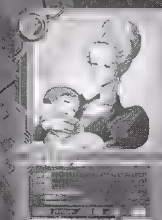
移動速度がさらに上昇したキャラ



この中でも、唯一もともと移動速度が早かった【バスク・オム】は、一気に最速クラスの移動速度を誇る艦長に。



移動速度が遅過ぎたため、性能を生かし難かった【ルセット】【ニナ】のAEコンビも上方修正。



移動速度が上がったため、特殊能力の効果を前線でも発揮できるため、使いやすくなっている。

また、地上戦用の母艦など、移動速度が汎用戦艦に比べて高いものは、より高い機動力を発揮するようになったので、地上の障害物の少ない地形ではそれらをあえて選ぶのも重要だぞ。



新たな艦長候補

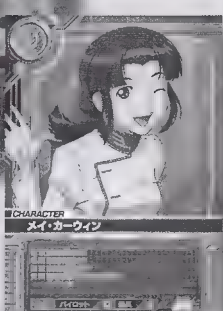
今回は、低コストパイロットが少々扱いにくくなったこともあり、戦力になるユニットを組もうとすると、コストが抑えにくい。艦長はコスト80～120程度で強力なものが手ごろ。

連邦軍では、【エイパー・シナプス】、ジオン軍であれば【エギーユ・デラーズ】あたりもオススメ。相性の良い母艦を持っているなら使うのもアリ。

注目の艦長



特殊能力が強化さたのは大きなポイント。ジオンのキシリアも同様に強化されてる。今Ver.では十分選択肢に入るだろう。



弱点である移動速度が強化され、扱いやすくなった。補給速度も上昇するので、守りの堅い艦長といえる。

今後の運用法を考える

移動速度が全体的に向上したことで、味方ユニットと連動しやすくなったのが大きなポイント。戦闘能力の高い艦長であれば、積極的に前線に出て味方の支援に回ろう。ただし、HPも増えて落ちにくくなったとはいえ、あまり集中して攻撃を受ければ意外と簡単に撃墜されてしまう。ある程度ダメージを受けたら後退するのを忘れずに!

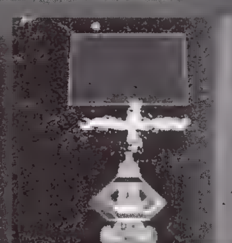
補給を中心として使う場合も、ひとところにとどまって敵に狙われないように、ときおり移動して母艦の位置を変えてやるといいだろう。

●攻撃エリアが変更された母艦

連邦軍の、マゼラン改と、バーミンガムは、機動重視時の攻撃エリアが変更された。いままでと違い、ほとんどの汎用戦艦と同じく、円形に変更された。左右のレンジは狭くなったものの、近距離で相手をロックオンしやすくなったので、敵ユニットに狙われているときに迎撃しやすくなったのはポイント。

入手は困難なものの、どちらかといえば扱いやすくなっているので、宇宙戦では選んでみるのもいいだろう。





機動重視時の攻撃エリアは写真のように変更された。また、これらの戦艦は、防御重視時の攻撃がミサイルで、汎用戦艦と違って遮蔽物越しに攻撃できない。攻撃エリアそのものは広めなので、遮蔽物の少ないステージで使うことでより高い能力を発揮してくれるだろう。

GCB作戦書 戦闘能力の高い艦長は、移動速度の向上もあり、下手な低コストユニットよりも活躍してくれる機会が多い。多用される戦艦と相性が良く、能力の高い艦長は常に候補に入れておきたい。また、逆に特定の艦長にこだわって徹底的に育成しておくのもアリ。射撃の命中率が上がれば、それだけでも十分な強化になるぞ。

新情報で戦力大幅アップ！

Quest of D The Battle Kingdom

今号は待ちに待ったの追加EXスキルの詳細な情報と、おなじみの各種スキル検証データを掲載。自分が挑む予定のダンジョンを見据え、最良のデッキを模索してみるチャンスだ。

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム Ver.4.00C
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■発 売 日：2008年2月12日Ver.UP（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

使い勝手抜群!?

新EXスキル活用法

強攻撃と補助系を中心に追加された新EXスキル。使い方を考えれば、デッキに変革をもたらす有用なものばかりなので見逃せない。

Text：真留世

新EXスキルの入手場所

戦士系（対応既存スキル）		僧侶系（対応既存スキル）	
スレッシャーテイルEX	混沌の祠（ヴァンガードラッシュ EX）	スパイトブレイカー EX	混沌の祠（粛正EX）
ロックブレイカー EX	名も無き遺跡（バーサーカーラッシュ EX）	ホーリーライトニングEX	名も無き遺跡（ショックウェーブEX）
クラウドブレイカー EX	古の城（クラウドブレイカー EX）	ヒーリングEX	古の城（マイナーヒールインパクトEX）
コンセントレーションEX	緋色の地下墓地（ヒートボディ EX）	スウィットネスEX	緋色の地下墓地（クイックネスEX）
魔法使い系（対応既存スキル）		**盗賊系（対応既存スキル）**	
フレイムインフェルノEX	混沌の祠（コンバージファイアー EX）	ブロードビートEX	混沌の祠（ライトニングスラッシュ EX）
フリーズインパクトEX	名も無き遺跡（アイススラッシュ EX）	リストレインショットEX	名も無き遺跡（チャージショットEX）
雷神の鉄槌EX	古の城（ライトニングチェインEX）	スタンボムEX	古の城（マインEX）
ソウルリザレクションEX	緋色の地下墓地（アシッドレインEX）	ラックEX	緋色の地下墓地（エンチャントポイズンEX）

新EXスキルの入手と成長

以前のEXスキルは対応ダンジョンをクリアしていれば自然と入手できたが、今回のものは入手方法が多少変化しているので注意してほしい。

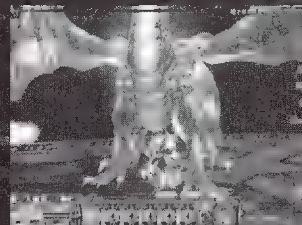
新EXスキルは既存のEXスキルの延長線上にあると考えられ、例えばコンセントレーションEXを入手したい場合は、あらかじめヒートボディ EXのランクが3以上になっていなければならない。新EXスキルに対応している既存のEXスキルのランクが3以下の場合には、まずはそのスキルのランクを上げる作業が必要になってくるぞ。

この条件を満たした状態でD.NETのクエストの「泉の祠」で入手クエストを受けよう。そして各スキルに対応しているダンジョンをAランク以上でクリアすれば、ランク1の新EXスキルを入手できる仕組みだ。多少コンティニューしてもAランクでのクリアは問題無いので入手自体は楽だろう。

後はクエストをこなして新EXスキルのランクを上げるだけだが、従来よりも若干レベルアップに必要な数値が高く設定されている。その分使いやすいものも多いので、頑張ってランク5にしよう。特に、各種補助系魔法は強力なので注目だ！

新EXスキルの入手手順

①対応した既存EXスキルがランク3以上
②D.NETで新EXスキル入手のクエストを受ける
③対応したダンジョンをランクA以上でクリア
④新EXスキル入手後、クエストクリアでランクアップ



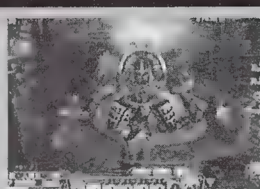
「泉の祠」で入手クエストを受けたら、対応ダンジョンをプレイしてAランク以上でクリアすればいい。1プレイで入手したいところだ。



僧侶以外はデッキに変化が出そう。原石や回復系を増やそう。特に狩人は優秀なものがそろっているので、持ち込み枠に悩むだろう。

戦士系

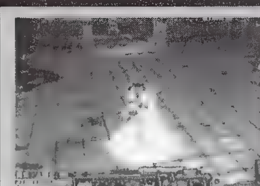
コンセントレーションEXはENE消費8で武器攻撃力35%上昇、効果時間は35秒。カードと比べ消費や効果時間で見劣りするが、カード6枚分を武器スキル1枠に追加できるため、基礎ダメージが上昇するのが魅力。武器スキルを24枚積めば、コンセントレーションEX使用時の火力は圧倒的。要所で使っていこう。



使用時の火力は、カード持ち込みより高くなる。問題は効果時間になるか？

僧侶系

スウィットネスEXは、イベントやVSで活躍しそうな予感。それ以外だとヒーリングEXが使用候補に挙がるだろう。ヒーリングEXは、消費9でMIN100時にHP66の回復量だ。Dカードのヒーリング1枚の回復量がHP52なので、回復量は高めになっている。ただし消費が大きく、スキル枠の関係があるためやや使いにくい。



元々スキル枠に悩む僧侶系は、新EXがやや使いにくい。消費9が痛いところ。

魔法使い系

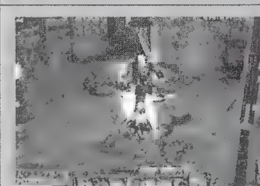
ソウルリザレクションEXは、ENE消費10で効果時間35秒。魔法主体の場合はEXで代用できるようになるとかなり大きい。その分サファイヤの原石やパンやチーズなどを持ち込めるようになるため、戦力アップさせやすい。ただし、元々1枠最大積みで持ち込んでいた場合、回数と消費ENEの兼ね合いを考えよう。



回数か多い場合カードで持ち込んだ方が効率いい場合もあるが、基本はEXで。

盗賊系

ラックはENE消費4でLUC値＋40、効果時間は35秒。スタンボムやリストレインショットは使いやすいスキルなので、どれも捨てがたい。狩人の場合、タレット、リジェネレーションなども入れると考えると弓スキルの選択に悩むだろう。エメラルドの原石やサファイアの原石カードを持ち込んだデッキも有力といえる。



使いやすいスキルばかりで悩む盗賊系。原石カードでステータスを補完しよう。

縦出し バトル キングダム

新EXスキルの入手ダンジョンは、過去に一度でもプレイしたことがないといけない点に注意。新EXスキルはおおむね強力な補助系になっているが、ENE消費との兼ね合いがポイントになる。使っている回数と消費ENEを考えて、持ち込むかどうかをじっくり検証しよう。強攻撃スキルはあまり出番が無さそうだが、カード読み込みに失敗したときなどに重宝する。

VER.4.00c版を総チェック!

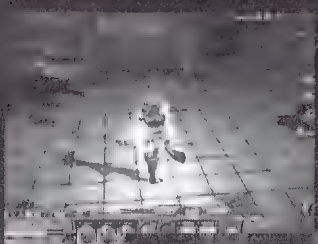
Dフォースカード＆スキルデータ

以前掲載したMP消費型スキルと同じく、ENE消費型スキルを徹底検証。デッキを構築する際の参考データとして、役立ててほしい。

Text：伊勢猫

ENE消費型の積み&相乗効果

大まかにENE消費型スキルは、その効果から強化系・回復系・治療系と、上記に該当しない特殊系が存在。これらの中で積み＆相乗効果があるのは、強化系・回復系・特殊系といった3系統のみ。同種スキルの積み効果は、2枠目以降で約50パーセントの上昇率と前Ver.から変化無し。同属スキルの相乗効果も同様で、強化系と特殊系（一部例外あり）なら対象スキルの効果時間が約50パーセント延長されていく。



ほぼ強化系と特殊系の区分が無くなって、「効果時間があるカードスキル」であれば、大抵の場合は相乗効果の対象として計算される。



全体的な積み効果が見直され、以前より範囲効果が使いやすいHP回復系スキル。相乗効果は低いので、MIN強化で補填しよう。

MINによるHP回復量の増加

MIN依存の効果上昇に加え、『DVS』で積み効果が見直されて扱いやすくなったHP回復系スキル。具体的な上昇率については、MIN20で約1割、MIN100で1.5倍の効果上昇と前VER.から特に変化無し。本職の僧侶系キャラであれば、装備品の見直しでより高い費用対効果を得られる。

パラメータ	回復量	上昇値
MIN0	50	-
MIN10	52	+2
MIN20	55	+3
MIN30	57	+2
MIN40	60	+3
MIN50	62	+2
MIN60	65	+3
MIN70	67	+2
MIN80	70	+3
MIN90	72	+2
MIN100	75	+3
MIN110	77	+2
MIN120	79	+2
MIN130	82	+3
MIN140	85	+3
MIN150	87	+2

■MIN検証リスト



スーパーヒール

攻撃魔法スキルと同じ計測方法で、MIN数値によるDフォーススーパーヒールの回復効率を検証。結果としては以前から変化無しだ。

■強化系 ENE消費型スキル リスト

強化対象	カード＆スキル名称	レアリティ［積み上限］	種別	消費ENE	上昇数値（効果時間） 1枚	1枠積み	2枠積み	1枠目の効果上昇率
物理強化	マイントアイズ	-	戦士習得	8	＋25%（20）	-	-	-
	コンセントレーション	UC［＋5］	戦士スキル	6	＋30%（30）	＋35%（50）	＋37.5%（60）	＋5%（＋20）
	インサニティ	-	蛮族習得	HP-20	＋30%（30）	-	-	-
	ソングオブパワー	C［＋10］	僧侶スキル	3	＋25%（30）	＋30%（60）	＋32.5%（75）	＋5%（＋30）
	ソングオブバトル	UC［＋5］	僧侶スキル	6	＋35%（30）	＋40%（50）	＋42.5%（60）	＋5%（＋20）
	ノクターン	-	賢者習得	8	＋25%（20）	-	-	-
	ビクトリーサージ	C［＋10］	司教/武闘家スキル	5	＋25%（30）	＋30%（60）	＋32.5%（75）	＋5%（＋30）
	デスティニーフィールド	-	司教習得	5	＋20%（30）	-	-	-
魔法強化	フレリュード	-	賢者習得	1	＋50%（-）	-	-	-
	サクリファイス	-	黒魔術師習得	HP-10	＋7%（10）	-	-	-
闇魔法強化	ダークネス	-	魔法使い習得	5	（30）	-	-	-
VIT強化	プロテクトシールド	-	戦士習得	4	＋15（30）	-	-	-
	パーマネンス	UC［＋5］	戦士スキル	3	＋30（30）	＋40（50）	＋45（60）	＋10（＋20）
	ブレッシング	-	僧侶習得	4	＋10（30）	-	-	
	シールド	C［＋10］	僧侶スキル	2	＋30（30）	＋40（60）	＋45（75）	＋10（＋30）
	プロテクション	UC［＋5］	僧侶スキル	4	＋45（30）	＋55（50）	＋60（60）	＋10（＋20）
AGI強化	スウィットネス	UC［＋5］	僧侶スキル	3	＋30（30）	＋40（50）	＋45（60）	＋10（＋20）
DEX強化	スピードアップ	R［＋3］	戦士スキル	3	＋30（45）	＋40（65）	＋45（75）	＋10（＋20）
	クイックネス	UC［＋5］	僧侶スキル	3	＋30（30）	＋40（50）	＋45（60）	＋10（＋20）
INT強化	オーラ	UC［＋5］	魔法使いスキル	3	＋30（30）	＋40（50）	＋45（60）	＋10（＋20）
MIN強化	グレイス	UC［＋5］	僧侶スキル	3	＋30（30）	＋40（50）	＋45（60）	＋10（＋20）
LUC強化	ラック	UC［＋5］	盗賊スキル	3	＋30（30）	＋40（50）	＋45（60）	＋10（＋20）
ALL強化	エレメンタルフォース ※1	R［＋3］	司教/武闘家スキル	5	＋15（30）	＋18（45）	＋19（52）	＋3（＋15）
属性強化	レジストファイアー	C［＋10］	全職業スキル	2	＋50（50）	＋60（80）	＋65（80）	＋10（＋30）
	レジストアイス	C［＋10］	全職業スキル	2	＋50（50）	＋60（80）	＋65（80）	＋10（＋30）
	レジストサンダー	C［＋10］	全職業スキル	2	＋50（50）	＋60（80）	＋65（80）	＋10（＋30）
	レジストホーリー	C［＋10］	全職業スキル	2	＋50（50）	＋60（80）	＋65（80）	＋10（＋30）
	レジストダーク	C［＋10］	全職業スキル	2	＋50（50）	＋60（80）	＋65（80）	＋10（＋30）
MP強化	ソウルリザレクション	UC［＋5］	魔法使いスキル	8	（30）	（50）	（60）	（＋20）

※1……STR以外の全パラメータが一律上昇＆物理攻撃も同じパーセント上昇

■特殊系 ENE消費型スキル リスト

強化対象	カード＆スキル名称	レアリティ［積み上限］	種別	消費ENE	上昇数値（効果時間） 1枚	1枠積み	2枠積み	1枠目の効果上昇率
アクティブ	クロノストライフ	R［＋3］	戦士スキル	※2	＋20%（-）	＋30%（-）	＋35%（-）	＋10%（-）
	ワールウィンド	UC［＋5］	魔法使いスキル	-	＋50%（-）	＋60%（-）	＋65%（-）	＋10%（-）
	ロードオブファランクス	R［＋3］	僧侶スキル	※3	-	-	-	-
	ヴァイパーバイト	UC［＋5］	盗賊スキル	-	-	-	-	-
	ハンターズアイ	UC［＋5］	暗殺者/狩人スキル	-	＋50%（-）	＋70%（-）	＋80%（-）	＋20%（-）
攻撃付加	エンチャントポイズン	C［＋10］	盗賊スキル	4	30×5（30）	30×5（60）	30×5（75）	0（＋30）
	ポイズンボディ	-	狩人習得	3	20×5（30）	-	-	-
	ブラストアロー	C［＋10］	暗殺者/狩人スキル	3	15（30）	15（60）	15（75）	0（＋30）
対象防御	プロテクトアロー	C［＋10］	僧侶スキル	1	（30）	（30）	（30）	（0）
	プロテクトマジック	UC［＋5］	僧侶スキル	2	（30）	（30）	（30）	（0）
	リフレクトアロー	UC［＋5］	僧侶スキル	3	（30）	（30）	（30）	（0）
	リフレクトマジック	R［＋3］	僧侶スキル	4	（30）	（30）	（30）	（0）
特殊技能	アロウズ	-	戦士習得	1	（20）	-	-	-
	スチールボディ	-	戦士習得	10	（20）	-	-	-
	ヒートボディ	C［＋10］	戦士スキル	5	（20）	（40）	（50）	（＋20）
	フローレス	-	騎士習得	5	（30）	-	-	-
	テレポート	-	賢者習得	1	-	-	-	-
	セレニティー	-	司教習得	3	（30）	-	-	-
	スウェー	-	武闘家習得	3	（30）	-	-	-
	スティール	-	盗賊習得	3	-	-	-	-
	ホークアイ	-	盗賊習得	3	-	-	-	-
	バックロール	C［＋10］	盗賊スキル	1	-	-	-	-
	プレディクト	C［＋10］	盗賊スキル	2	-	-	-	-
	ディテクト	C［＋10］	盗賊スキル	3	-	-	-	-
	インビジブル	UC［＋5］	盗賊スキル	5	（15）	（25）	（30）	（＋10）
	レクイエム	-	暗殺者習得	1	-	-	-	-
	ミラージュ	-	暗殺者習得	5	-	-	-	-
	イマジナリーアロー	C［＋10］	暗殺者/狩人スキル	1	（30）	（60）	（75）	（＋30）
	ミスティカルビジョン	R［＋3］	暗殺者/狩人スキル	10	（30）	（50）	（60）	（＋20）

※2……物理攻撃1HITでMP5を消費／※3……被ダメージ分だけMPを消費

■回復系 ENE消費型スキル リスト

強化対象	カード＆スキル名称	レアリティ［積み上限］	種別	消費ENE	上昇数値（効果時間） 1枚	1枠積み	2枠積み	1枠目の効果上昇率
単体	ポーション	UC［-］	Dフォースカード	-	30	-	-	-
	ハイポーション	R［-］	Dフォースカード	-	50	-	-	-
	マイナーヒール	C［-］	Dフォースカード	-	30	-	-	-
	マイナーヒーリング	-	僧侶習得	5	30	-	-	-
		C［＋10］	僧侶スキル	4	30	37	42	＋7
	ヒール	UC［-］	Dフォースカード	-	52	-	-	-
	ヒーリング	UC［＋5］	僧侶スキル	7	52	63	69	＋11
	スーパーヒール	R［-］	Dフォースカード	-	75	-	-	-
	スーパーヒーリング	R［＋3］	僧侶スキル	10	75	90	97	＋15
	リジェネレーション	-	狩人習得	5	3×10	-	-	-
範囲	マイナーヒールノヴァ	-	僧侶習得	6	22	-	-	-
		C［＋10］	僧侶スキル	5	22	30	34	＋8
	ヒールノヴァ	UC［＋5］	僧侶スキル	8	37	48	54	＋11
	スーパーヒールノヴァ	R［＋3］	僧侶スキル	11	52	67	75	＋15
	マイナーヒールインハクト	C［＋10］	僧侶スキル	6	22	30	34	＋8
	ヒールインパクト	UC［＋5］	僧侶スキル	9	37	48	54	＋11
	スーハーヒールインハクト	R［＋3］	僧侶スキル	12	52	67	75	＋15

スキルデータの計測方法：スキル&スクロールの使用効果について、積み枚数による効果の上昇率と継続時間を個別に計測してリスト化。効果時間の計測は、ENE無し状態のHP減少を1カウントとして計測したカウント回数を掲載（約1秒）。また、依存パラメータで回復量が変化する回復系スキル&カードは、僧侶&司教／武闘家でMIN100の状態で計測した回復数値を掲載してある。

ついに梅桐三姉妹集結!?





キャラクターランキング TOP3



彩葉
「夏に突入や～♪
あ、まだ早い?」

セリカ「うみゅ～ゲーム遅くまでしすぎ……。あっ!?」

津軽
「……あ。3位です。最近、少し学校楽しいです」

キャラクター説明

『彩葉』
京都出身の女子高生。理々奈の相方。

『セリカ』
美大生。猫が苦手なのを克服中。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

『エイリ』
放浪のバイカー。サイレン宅にパラサイト。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。ナイアの妹。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。あだ名はリリス。

『ユーズ』
大阪出身のデザイナー。ケイナの上司。

『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』の看板娘

『ニクス』
元、軍に所属。今はフリーター。ハーフ。

『ヒフミ』
京都から襲来。彩葉の姉にして天敵。

『孔雀』
クジャク。変身ヒーロー、フィギュア大好き外国人。

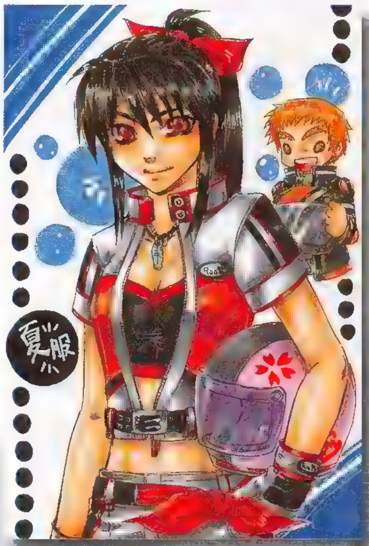
『デュエル』
元フーリガン。「紅茶」と「寅さん」好き。

『聖奈』
ROOTS26のオーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『サイレン』
英会話の教師。日本語が達者。米出身。

IIDXイラストギャラリー

雨の日が多い梅雨の時期。そんなときは家の中でイラストなどいかがでしょうか？　このコーナーでは随時イラストを募集中です。



（福岡県　皐月トミィさん）

「今日は暑いわねぇ……。たまには服も変えてみよ」

「お！　茶倉のアネゴじゃないっスか～」

「う！　え、エイリ。アネゴはやめーい（カコーン）」

「ぐわっ！　アテテ……アレ？そのメットどっかで見たよーな」

「!?（やば……）そ、そう？　同じデザインなんていっぱいあるからね（汗）」



（徳島県　YO-MIさん）

「えとネー。こんな感じかナ？」

「もう少し……だけ顔上向いて下さいデス。はい。いくデス……」

「イロイロイロハー♪　おっはよ～。あッ？（パシャ）」

「……。写真、もう一度撮り直しデス」

「ご、ゴメン～。あ、ROOTSのHP用の写真～？」



（鳥取県　コニャック君）

「オラオラー！デェヤァァー！かかってこいや！」

「今日はま、負けないんだからぁー！」

「まだまだねーぇ。こうよこうッ！」

「うるせーなー。もっと静にゲームやれっつーの……げッ！」

「……私の勝ち……デス。ニクスさん。フフフ」



（福岡県　モモノアズキさん）

「あー。楽しかったー。あり？新しいプリクラだ～♪」

「ホントだ。一緒に撮ろっかセリカ♪」

「ウン♪　撮ろー撮ろー」

「なんやプリクラか。俺も混ぜろや～」

「エヘヘ。だ～め～。女の子だけ♪」



（埼玉県　雄大さん）

「はい。これでよろしくて？理々奈さん」

「……おーけーデス。ふぅ、これで終了と」

「嫌！　まだ。まだだよ理々奈ちゃん!!（ドバーン）ちょっと待っていてくれー。ダダダー」

「!?　な、なぜ……孔雀さんが机の下にいるんデス!?」

「あら？　先ほどからの邪気は孔雀さんでしたの……」



（茨城県　方星＋紫竜代さん）

「で……。アタシを呼んだのはこんな格好させる為か？（ジロリ）」

「ウンウン。やっぱコレだね～。（パシャッ）」

「ほほほ。……孔雀はん。お戯れがすぎますえ？（ギランッ）」

「ソレソレ。セーラー服と気の強い眼差し。まーさーに……。（パシャッ）」

「滅殺っ!!せぃッ!!（ドゴーン!!）」



（福岡県　灰音さん）

「わ。リリちん。似合とるな～。（クルリ）」

「彩葉もいい感じ……デス。（クルリンッ）」

「でも何でウェディングドレスなん？」

「ジューン……ブライド……です。（ポッ）」



（愛知県　汐ぷっかけさん）

「チ……鉄火の野朗。どこ行きやがった。まったく」

「にくすけッ!!丸見えだぜっ!!（ダダダダダッ）」

「てっー。F○CK！この野朗！（ダダダダッ）」

「フフフ甘い甘い。サバゲーなら負けないぜー」

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　ビート・レイジング ROOTS26係
メールでの投稿は beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（149ページ参照）

beatmania ⅡDX ＋DanceDanceRevolution＋
GuitarFreaks＆DrumMania＋pop'n music

BEAT RAIZING

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

今回は、ファンが待ち望んだMAYA氏の画集『puzzle MAYA TAKAMURA's Pieces』の発売を記念して、MAYA氏のインタビューを掲載！　本画集に込めた深く暖かい思いを余すところ無く話していただいたぞ。

作品という名のパズルが一つにまとめられた化粧箱



散らばっていた作品という名のピースたちが「puzzle」という画集でひとつに繋がる

——まず、本画集を制作することになった経緯はどのようなものだったんでしょうか？

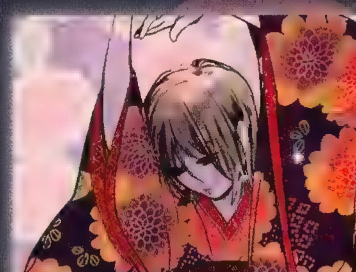
MAYA　何より「私が作りたかった！」。そこにファンの方々のうれしい要望があって実現することができました。

——「puzzle」というタイトルにはどんな意味が込められているのでしょうか？

MAYA　これまでに作った作品は、私が広げたいだけ広げたパズルのようなもので、ムービーの約2分間に込めた伝えたい想いや物語をまだ伝え切れてないところがあります。画集には絵のほかにキャラクター設定をつづったページがあったり、ムービーの続きというような漫画があったりするのですが、そういったものをパズルのピースに例えてつなげていくような、作品の真相に触れていき、ストーリーであったり表現の根底にあったものを感じてほしい。そういう意味を込めました。

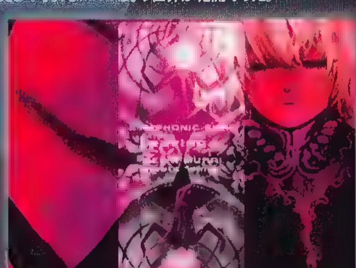


Blind Justice
～Torn sols,Hurt Faiths～



花吹雪
～ⅡDX LIMITED～

曲によって雰囲気がかなり変わるが、根底にあるMAYA氏独特のタッチとしなやかな細い線はどの作品でも活かされている。そして、これらの作品が曲とシンクロすると、より美しく可憐なMAYA氏の世界が花開くのだ。



Leaving…



Ristaccia

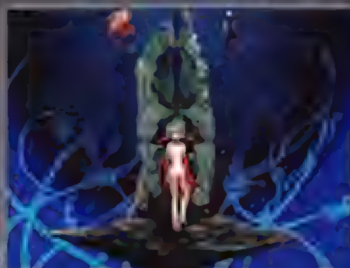


scar in the earth

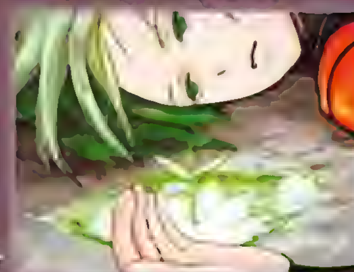


SigSig

MAYAさんの作品の中でも、ファンから絶大な人気を誇る「Xepher」や「SigSig」といった作品ももちろん収録。そのほか、インタビューで話されていたキャラクター設定やマンガなども収録し、ファンなら家宝といえる画集に仕上がっている。



Xepher



Zenius -I- vanisher

——画集は256ページという大ボリュームなのですが、掲載する作品の選定基準などはあったのでしょうか？

MAYA　どれも大事なものなので、なるべく余すところ無く出し切りたいと思っていたら、ついついページ数が多くなってしまいました。最初は200ページ前後だったのですが、「あの——Xepherのマンガを入れたいんですけど——」という話や、「えぇと、キャラクター設定ページとか——」、「欲を言うと楽曲ごとに描き下ろし挿みたいです」などと編集の方と盛り上がってしまい、何とかこのページ数で収めたという感じです。256ページでもぎゅうぎゅうなんですよ（笑）。掲載したすべての楽曲ごとの見開きサイズでの描き下ろしはかないませんでしたが、画集のどこかには必ず描き下ろしがあって、ムービーでは見られない絵になったと思います。

——画集の中でのポイントはどこでしょう？

MAYA　画集のために新しく生まれた女の子は"フラミンゴ"というのですが、画集のトータルイメージはすべて彼女で統一しています。化粧箱を始め、書籍の表紙、DVD、ジグソーパズルも全部彼女で飾ってみました。楽曲やムービーにとらわれない、画集という表現の自由さをもとに普段の絵とは違った面があると思います。

——画集の中で一番お気に入りの作品はどれなのでしょうか？

MAYA　化粧箱の絵ですね。これは特殊な技術が施してあり、ものすごく発色がキレイなんです。RGB印刷というのですが（通常の印刷はCMYKで印刷されています）、CGで描いた絵の作者にとってこれほどうれしい印刷はありません。——ただ、私が調子に乗り過ぎまして、印刷の方に「これほど振り切った色ばかりで構成された絵は今まで手がけたことがありません！」とある意味絶賛されまして、一色一色の調整も至難の業でしたという思い出があります。私も編集さんも職人さんも、みんなで苦労した一品です。素晴らしいものにでき上がったと感じています。ぜひ実物を手にとって見ていただきたいです。

——DVDやジグソーパズルなど、多くの特典が付いていますよね。

MAYA　私はムービーメインで制作していますし、楽曲ありきで生まれた絵ばかりなので、画集を発表するにあたってDVDは必須でした。DVDのメニューやイントロなどの映像や画像は、画集のためにすべて描き下ろしたもので、メニュー画面の映像は私が作り、DVDの音楽はTOMOSUKEさんに書き下ろしていただきました。曲はすべてイメージ通りで、今回画集で新しく描いたフラミンゴのテーマソングになっています。そのほかDVDではちょっとした遊びが隠れていたりしますよ。ジグソーパズルの方は、画集のタイトルと同時に生まれた案で、私自身ジグソーパズルが大好きなので、一番"らしいかな"と思えるものを探した結果なんです。

——今画集は、MAYAさんにとってどのようなものになりましたか？

MAYA　これまで描き貯めたものを集大成にした集大成になっています。昔にも先にもない"今"の私ができる精一杯を詰め込んだつもりです。画集という目標をまた一つ達成して、一歩進めたかなと感じています。やりたいことも描きたいこともまだまだたくさんあります。ここからまた次の一歩に向かって頑張りたいと思っています。

——イラストレーターやデザイナーなどを目指している方々に対し、MAYAさんとしてアドバイスをするとしたらどんなことでしょうか？

MAYA　絵描きに限ったことではないと思いますが、夢を夢と思わない。最初は夢でもいいと思うんです。なれるわけないじゃんと他人に言われて嘘つきになってしまってもいいんです。だけどずっと夢を語っているだけでは、本当に妄想家やほら吹きになってしまいますから。それを人に見せない、言わせない努力や覚悟が必要です。努力している人や成し遂げようとする人をだれも嘘つきとはいわないでしょう。それくらい強く夢に向かって頑張れば、ここはどこ？　と気が付いたときには夢に手が届きそうだと思えるところに行けるんじゃないかと、私は信じています。

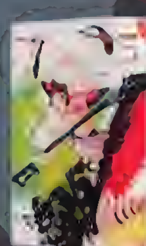
——では最後に、読者の方へ一言お願いします。

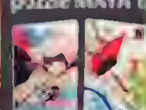
MAYA　ずっと絵描きであり続けられるよう、頑張ります！　応援よろしくお願いします！



PROFILE

[illegible]





BEMANI ARTIST COLLECTION
puzzle MAYA TAKAMURA's Pieces

価格：4,200円（税込）
発売日：2008年5月28日
発売：コナミスタイル限定販売
[illegible]

beatmania IIDX 14 GOLD



beatmania IIDX 14　GOLD
ジャンル：DJシミュレーション
発売日：2008年5月29日
価格：6,953円（税込7,300円）
対応機種：PS2

PS2版「beatmania IIDX 14　GOLD」の発売を記念して制作された貴重でゴージャスなグッズを大公開！　GOLI氏描き下ろしイラストが掲載されたゴージャスな扇子だ。

あのGOLDがPS2に！ 金色の音色にテンションMAX！

ゴールドをイメージカラーとした、ゴージャスなビジュアルとハイテンションなサウンドが凝縮された「beatmania IIDX 14　GOLD」がついにPS2で登場！　コラボレーション楽曲やシリーズ初参加のアーティストによるPS2版オリジナル楽曲もあり、総収録曲は90曲以上。

また、昨年夏に開催された「beatnation summit -beatmania IIDX premium Live」が収録されたDVDやGOLI氏描き下ろしの特製ボックスが付いた特別版がコナミスタイルで限定販売されているぞ。



ついに家庭用でGOLDの人気楽曲をプレイできるように！　特に「ツーディーエックスゴォォォォルド」の掛け声を自分の部屋で叫ぶことができる!!



家庭用の醍醐味は何といっても家庭用オリジナル楽曲。前作で好評だったコラボレーション企画によるコラボ楽曲や新規参加アーティストの家庭用オリジナル楽曲など豪華な楽曲が目白押し！

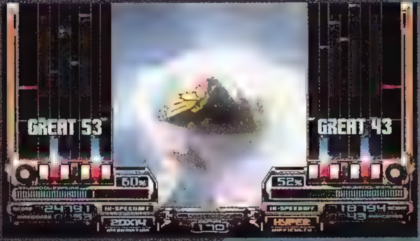
充実のゲームモード

IIDXのメインモードとなる「STANDARD」や気軽に楽しめる「FREE」のほか、初心者もプレイを楽しみながら自然とスキルアップできる「BEGINNER」もあるので、これからbeatmania IIDXを始める人にも親切な仕様だ。また、実力を測る「段位認定」やインターネットランキングで全国のプレイヤーとスコアアタックする「EXPERT」など上級者にも遊び応え十分なほどゲームモードが充実しているぞ。

そして、1万人を超えるアーケード版のプレイヤースコアも収録されているという充実の内容だ。



充実したゲームモードで初心者から上級者まで、いろんなプレイヤーが満足できること間違いなし。自分の楽しみ方に合わせて遊ぼう。無限の楽しみ方ができるぞ。



家庭用オリジナル楽曲は曲自体の出来もさることながら、ムービーも気になるところ。どんな内容に仕上がっているのかは、ぜひプレイして確かめてほしい。

隠し要素も充実!?

今作もプレイしていけば楽曲の解禁はもちろん、そのほかにも曲プレイ時のフレームのカスタマイズやプレイオプションといった隠し要素も充実。出し方は曲のクリア状況なのか、何かコマンドがあるのか、とにかくいろいろやり込んで見つけよう。「beatmania IIDX 14　GOLD」を遊び尽くすためにも、ぜひすべての隠し要素を出してほしい。



エンディングを何回か見ることで新たな曲が出現する。家庭用シリーズでお馴染みのアーティストの楽曲も……？



DJ TROOPERSで初登場のオプション「オールスクラッチ」が今作の隠しオプションとして登場。

PS2版オリジナル楽曲が超豪華！

前作で大好評だった「アーティストコラボ企画」が今作ではさらにパワーアップしているぞ。今回のコラボレーションの組み合わせはi-revo会員の応募で決定したタッグで制作された楽曲を合計6曲収録！　コラボレーション楽曲も聴きどころ満載だ。すべてのタッグが多くのプレイヤーに望まれた組み合わせだけにファン必聴の曲だぞ。

また、今作の注目楽曲はコラボレーション楽曲のほかにも、シリーズ初参加のアーティストのPS2版オリジナル楽曲も注目。まさにGOLDの名に恥じないゴージャスな楽曲群だ。

Chain of pain
kors k VS 猫叉Master＋

GOLDEN CROSS
dj REMO-CON VS dj TAKA

Guilt & Love
The Plastic Ambition (jun & DJ YOSHITAKA)

SEQUENCE CAT
SLEDLAKE (SLAKE & L.E.D.)

The Story Begins
SADA & Sota

Treasure × Star
NAOKI & Ryu☆ fw. さちまゆ

黄金旋風が巻き起こる中 貴重なグッズを大公開！

PS2版「beatmania IIDX 14　GOLD」の発売を記念して制作されたこの扇子。一般の市場に流通はしない非売品で、世界に四つしかないという逸品なのだ。なんと！　そんな貴重な扇子をKONAMIさんからアルカディア読者1名様にプレゼントとして頂いたぞ！

表は益荒男(ますらお)な仕様だ！

表のイラストは男性DJの集合イラスト。全体的に暗めな色で統一されて渋めな感じに仕上がっているぞ。





裏は華やかなイラスト！

裏側のイラストは華やかな着物に身を包んだ女性DJ全員集合イラスト。なんと、今までに見たことのないキャラクターがいるが、先月号の相関図でシルエットになっていたキャラクターなのか？

応募方法

本誌備え付けのアンケートハガキに必要事項をご記入の上、135ページのアルカディア読者プレゼントに表記してあるプレゼントナンバーを明記してご応募ください。（詳しくは135ページ）

※扇子の画像は制作中のものであり、イメージです。

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆かつてない快進撃!? 新曲が上位90%を制覇！

1st	Ristaccia / Zektbach	【151.9pts.】
2nd	EDEN / TËЯRA	【101.3pts.】
3rd	少年A / Remixed by 少年ラジオ	【75.9pts.】
4th	REMINISCENCE / jun with Alison	【63.3pts】
5th	scar in the earth / 猫叉Master	【57.0pts.】
6th	Time to Air / 青龍	【50.6pts.】
7th	MAX LOVE / DJ YOSHITAKAfeat.星野奏子	【44.3pts.】
8th	走馬灯 -The Last Song- / TAKA	【38.0pts.】
9th	マチ子の唄 / AKIRA YAMAOKA	【34.2pts.】
10th	Anisakis -somatic mutation type"Forza" / 朱雀	【29.1pts.】

1st
Ristaccia Zektbach
151.9pts.

なんと、2位の「EDEN」を除くすべてのランクイン曲が、『DJ TROOPERS』の新曲という初の快挙が実現！　過去の歴代シリーズ作品の中でも初の記録だが、それに流されることなく2位を守る「EDEN」の根強い人気にも驚かされる。新旧世代交代戦の結末やいかに？

投票者の声
[illegible]

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆カウントダウン安定？ 「月光蝶」9連勝!!

1st	月光蝶 / あさき	【203.1pts.】
2nd	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【125.0pts.】
3rd	Concertino in Blue / 佐々木博史	【109.4pts.】
4th	極東史記 / あさき	【93.8pts.】
5th	CHOCOLATE PHILOSOPHY / 常盤ゆう	【78.1pts.】
6th	この子の七つのお祝いに / あさき	【46.9pts.】
7th	しっぽのロック / 板橋ギャング	【42.2pts.】
8th	RËVOLUTIΦN / TËЯRA	【35.9pts.】
9th	MODEL DD8 / Mutsuhiko Izumi feat. Marty Friedman	【31.3pts.】
10th	Strike Party! / BeForU	【26.6pts.】

1st
月光蝶 あさき
203.1pts.

今月も首位を大差で譲らなかったことで、「月光蝶」の連勝記録は9に。自己最高記録と並ぶまであと3カウントだが、果たして!?　安定の上位と比べて5位以下は相変わらず激戦で、今月は名曲「CHOCOLATE PHILOSOPHY」が群を抜いた。

投票者の声
[illegible]

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

☆彩葉連続首位！ またもや妹の時代!?

1st	彩葉	【175.0pts.】
2nd	セリカ	【162.5pts.】
3rd	ツガル	【137.5pts.】
4th	エリカ	【100.0pts.】
5th	ダルマ	【87.5pts.】
6th	リリス	【62.5pts.】
7th	ニクス	【56.3pts.】
8th	夏天	【50.0pts.】
9th	緋浮美	【37.5pts.】
10th	荒山課長	【31.3pts.】

1st
彩葉
175.0pts.

彩葉が3連続首位を達成し、表彰台の三人は見事妹（約一名は某妹に？）一色に！　ここのところ表彰台の常連だった緋浮美は少し失速。じわじわと上位に票数を近付けているダルマや、根強い人気のリリスや夏天など、低年齢＆妹組の天下がまた来るのか!?

投票者の声
[illegible]

KONAMI♪MUS[illegible] 月間ダウンロードランキング

1st	零 - ZERO -	TËЯRA(beatmania IIDX 14 GOLD)
2nd	Caring Dance(Long Ver.)	猫叉MasteOr(pop'n music 15 ADVENTURE)
3rd	凛として咲く花の如く	紅色リトマス(pop'n music 15 ADVENTURE)
4th	Anisakis -somatic mutation type"Forza"	朱雀(beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS)
5th	TYPE MARS -DAJI mobile edit-	DAJI(beatnation Records「電人 K」)
6th	この子の七つのお祝いに	あさき(神曲)
7th	CROSSROAD	jun with TAHIRIH(beatmania IIDX 14 GOLD)
8th	証	阿部靖広 feat.森亜紀子(pop'n music 16 PARTY♪)
9th	極東史記	あさき(GuitarFreaksV4 Rock×Rock & DrumManiaV4 Rock×Rock)
10th	少年A	Remixed by 少年ラジオ(beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS)

フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ投票募集中！

梅雨の湿気やメロウな気分も、お気に入りの曲で速攻COOLに！　こちら「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ」では、BEMANIを愛する皆さんの曲やキャラへの熱い思いを、投票でぶつけてみませんか？

投票はアンケートの自由欄に、3部門それぞれのマイベスト1位～3位を記入して同時投票できます。その曲やキャラを選んだ理由や応援の一言などもあるとなおGOOD！　今月もBEMANIグッズプレゼントに投票者のみの特別抽選枠を設け、投票をお待ちしています！



今月のBEMANIグッズプレゼントは先月号に引き続きPS2版『beatmania IIDX 14 GOLD』を3名様にプレゼント！

リレーコラム こなみっくす

第28回 たかたん

どーも、こんにちわ。

ギタドラでデザインのお仕事をしてるたかたんといいます。

というか、このコラムを読んでいる人で、たかたんを知ってる人がどれだけいるんでしょう……。

そんなどこの馬の骨だか分からん男の、趣味だの私生活だのを書いてもだれも興味ないと思うんで、今回はたかたんが働いている職場についてお話しようかと思います。

ギタドラチームがゲームを作っている建物は、神戸という街の辺地にあり、田んぼや山やパン工場やピーナツ工場に囲まれたのどかな場所に建っております。少し足を伸ばせばワイン工場があったりラジコンのサーキットがあったりします。

最寄りの駅から徒歩30分。朝の送迎バスに乗り遅れたら遅刻確定なそんな場所。

帰りの最終バスに乗り遅れたら、人気のない夜道を30分歩くことになるそんな場所。

春になるとウグイスが鳴き、夏になると家畜や堆肥の香りが漂い、秋には虫のコーラスが鳴り響き、近くにあるパン工場からは年中食欲を刺激するパン生地の香りが楽しめます。こないだは山から野生のキジがやって来ました。

お店なんて洒落たものはありません。

お昼はお弁当屋さんや出張パン屋さんが車で食料を持ってきてくれますが、その時間を逃すと社内の自動販売機（パンとかラーメンが買える）が社員の生命線となります。

この機械が故障すると、社員の大多数が飢餓に苦しむことになるわけですが、週に2、3回は故障します。

そんなとき、先輩デザイナーmito氏の車が大活躍。遠く離れた町まで食料を買い出しに行ってくれます。

制作が佳境に差しかかってくると夜遅くまでお仕事をすることもあるんですが、チーム員同士で過ごすディナータイムがささやかな楽しみだったりします。

いかがですか？

自然に囲まれ、野生動物と戯れながら、自販機の動向に一喜一憂し、堆肥の香りと共に仲間とのディナーを楽しめる職場。

こんな職場で仕事がしたい！　というそこのアナタ。まずは履歴書を書きましょう。

そんな環境で誕生したギタドラシリーズ。実は自然の大地が育んだ地球に優しいゲームだったのです。

というわけで、これからもギタドラをよろしくく～。

次回のコラムは、我が心の師匠Jimmy Weckl先生です。それでは。



次回は Jimmy Weckl さんが登場！

トップランカーに迫る連載企画、ついに開始!

BEMANI

トップランカー決定戦2008

KONAMI OFFICIAL

トップランカー決定戦2008から早二カ月、栄光を勝ち取った彼らに
迫る企画がついにスタート! 第一回はⅡDXよりDOLCE.を紹介だ!

INTERVIEW with TOP RANKER

名実ともにトップとなったカリスマプレイヤー

DOLCE. (beatmania ⅡDX 15 DJ TROOPERS)



PROFILE

今やⅡDXプレイヤーならばその名を知らない者はいないだろう。前大会で敗れてしまったが、新世代としてのプレイヤーの可能性を感じさせてくれた。その期待に応えるように着実に力をつけ、インターネットランキングなどで勝利を手にしていく。『BEMANIトップランカー決定戦2008』でついにトップランカーの座に輝いた。

最終決勝当日のプレイを振り返ってみる

――優勝おめでとうございました。今回の大会を振り返ってみて、どんな感想かお聞かせください。

DOLCE. 一発勝負な割には結構調子が良かったですけど、運が良かった部分もあると思いますね。

――結果を見るとオンライン予選から一位を取り続けたわけですが、今大会に向けてのモチベーションはやはり高かったのでしょうか?

DOLCE. そうですね、オンライン予選が始まってから絶対出場するぞっていう気持ちで気合を入れて挑みました。おかげで予選の楽曲がまだ選曲ランキングに残っています(笑)。

――大会前の時期は普段よりもやり込みましたか?練習内容などあればお聞かせください。

DOLCE. LIFULLさんと*HUYU*さんが出場すると聞いたので、二人が得意な『ピアノ協奏曲第1番"蠍火"』と『Ganymede』そして『冥』を中心に練習していました。

――しっかりプレイヤー対策をしていたんですね。では話を本戦に進めて予選一回戦の『AA』『Candy Galy』の出来について教えてください。

DOLCE. 『AA』は前回の大会で失敗していたのでちょっと心配でしたが、蓋を開けてみるとそこそこの出来で、一位になれた時はほっとしました。『Candy Galy』は序盤がそこまで難しくないので稼がないといけないのですが、結構取りこぼししてしまったのでもったいなかったかなと思いましたね。しかも後半の譜面が当たっていたので余計にそう感じてしまいました。

――続いて決勝戦について、一曲目から『嘆きの樹』という高難易度曲になりましたが、コンボ数がすごいことになっていますね。

DOLCE. 序盤はどちらかといえば当たりの方だったので、取りこぼしも無くよくできたと思います。問題は最後の同時押しとスクラッチ地帯で一瞬スクラッチを捨てようかどうか悩んでしまい、無理やり滑らせて押したため、結局逆効果で失敗してしまったことです。ここを取れるか取れないかでかなりの点差がついてしまうので緊張してしまったんですよ(笑)。ちょっと意識しすぎましたね。

――とっさの判断は難しいですよね(笑)。次は二曲目の『ピアノ協奏曲第1番"蠍火"』について。この曲では唯一クリアを達成されていましたね。

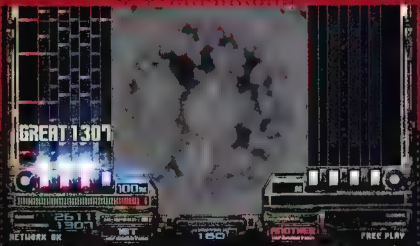
DOLCE. 基本的に連打が苦手なのであまり得意ではない曲なんですが、終盤がうまく押せたので全体的に良い感じで終えられました。

――LIFULLさんとのシーソーゲームにより会場が盛り上がってましたね、最後に勝負を決めた『冥』はどうでしたか?

DOLCE. 譜面が良かった部分もありますが、一番練習したのでいい結果を残せたと思います。実は低速地帯よりも高速地帯の方が緊張してしまいましたね。曲全体で見れば簡単な部類に入るので、スコアを落とせないのがプレッシャーになりました(笑)。



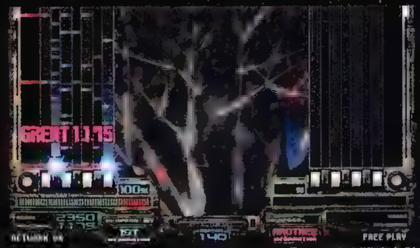
決勝戦はⅡDXが誇る最高難易度曲三つが選ばれ、トッププレイヤーのプレイに会場は固唾を呑んで見守っていたぞ。



『嘆きの樹』では、ラストに待ち構える三つ以上の同時押しの交互＋スクラッチが光るかどうかでスコアに雲泥の差がついてしまう。



縦連打の出来が大きくスコアに響く『ピアノ協奏曲第一番蠍火』。決勝出場者ともなると、序盤の5連打はつながって当然のようだ。



超上級者でも譜面の当たり外れは否めない『冥』。最凶難度を誇る低速地帯の出来がスコアにおいて大きなウエイトを占める。



ⅡDXトップランカーDOLCE.のルーツに迫る!

――BEMANIシリーズを最初にプレイしたのは?

DOLCE.　ⅡDXの『8th Style』の終わりぐらいですね。一応五鍵盤もやっていたので、それを含めるとかなり長いですね。

――ⅡDXシリーズで音楽として好きな楽曲、譜面が好きな曲を教えてください。

DOLCE.　楽曲でいえばL.E.D.さんの曲が好きですね。特に『LASER CRUSTER』は譜面も曲も大好きなのでかなりやり込みました。ボーカルよりインストの方が好みかもしれないです。好きな譜面は、BPM150前後の8分や16分構成のたたきやすいスタンダードなもの『MINT』や『Be quiet』が好みです。

――ⅡDXなどのBEMANIシリーズって人それぞれで楽しみ方も違ってくると思うんですが、うまさを追求するようになったのはいつごろから?

DOLCE.　最初はそんなに意識してなかったんですけど、やっぱりゲーマーなので、やり込んでいるうちにできない曲があると、がっつり練習したりしていました。負けず嫌いなんです(笑)。

――負けず嫌いな部分を一番刺激したのはやはり前回の大会の時ですかね?

DOLCE.　そうですね。ただ前回の大会は頂点を目指すというよりは、東北代表で出られればいいかなって気持ちでした。トップクラスの人のプレイを間近で見たことが無かったから、実際に会った時はやる気につながりましたね。とにかくうまくなりたいって思っていたので、すごい影響を受けました。大会が終了してからはプレイ頻度も上がりましたし、ライバル機能に勝敗数が追加されて表示されだした時は『負けてらんねー!』って感じでモチベーションに一気に火がつきましたね。

追う立場から追われる立場へ。

――緊張しやすいとよくご自分で言われてますが、今大会を振り返ると安定しているように見えました。それでもやっぱり緊張はしましたか?

DOLCE.　そうですね。前回ほど緊張はしていなかったですけど、やはり緊張する場面が多かったです。ただ、前回で周りのプレイヤーと打ち解けられたこともあって、今回はある程度気が楽だったと思います。勝因はそこにあったかもしれません。

――晴れてトップランカーの栄冠を手にしましたが、これからの目標のようなものはありますか?

DOLCE.　大会が終わってからも*HUYU*さんが頑張っていると聞いたので、負けずに並んでいきたいと思います。また、ウィークリーランキングにも積極的に参加していきたいですね。あとは『冥』のスコアタでしょうか。*HUYU*さんとLIFULLさんが3700点台に乗せているんですが、自分はあと10点ほど足りていないんですよ。なので、今作中に3700点台に乗せたいという目標があります。

――では最後に追う立場から追われる立場になったということで、まとめとしてトップランカーを目指すプレイヤーに向けてなにかあればどうぞ。

DOLCE.　目標をもって、その目標に対して負けず嫌いになってください。うまくなるにはモチベーションを高く維持し続けることが大事ですので。

トップランカー分析 ～DOLCE.編～

前回の『BEMANIトップランカー決定戦』でプレイヤーのポテンシャルを存分に発揮したDOLCE.氏。トップランカーの素質は十分にあったと思われるが、それだけでは理由にはならない。ならば、いかにして頂点に立ったのか?　彼のプレイスタイルをもとに分析してみよう。

プレイサイドは2P。運指は固定配置で、スクラッチと鍵盤のコンビネーションが難解になれば左手がフォローするスタンダードなものだ。

次にHiSpeed。今大会ではLIFULL氏、W-MESI氏ともにSudden+を付けずにHiSpeedを上げて楽曲に挑んでいるが、氏は上げ過ぎず下げ過ぎずといったスタンダードなHiSpeed調整だ。

ここまで見るとプレイヤーとしては至って普通だ。前トップランカーであるFINE*氏と比べればピアノ経験者でもなく驚異的な反応速度で譜面に対応しているわけでもない。

では、氏のうまさの秘訣となったものは一体何か?　まずは氏の難曲に対する攻略の深さ。インタビューでBPM変化の曲の攻略について質問したところ、返ってきた回答は曲を覚え、譜面を見て、リズムを確認して後は感覚で押すと淡々と述べていたのだが、曲と譜面を覚えていてもいざプレイをすると押せなかったり、押せてもスコアが出ないことはあるはずだ。だが、氏のプレイはBPM変化に焦ることはなく、あっさりと高スコアをたたき出す。まるでオートプレイを眺めているかのごとく完璧に攻略しているのだ。

そして、何よりも彼のうまさの理由となったのは、負けず嫌いからくる圧倒的なやり込み量と、それを維持するモチベーションの高さ。

今、ⅡDXのレベルは均衡していて、だれが勝ってもおかしくない状態といわれている。その中で氏が公式のランキングで数々の勝利を収めているのは、勝利に対する貪欲さ、トップに対する執着心がほかのプレイヤーとは違うということだ。

かつてここまで負けず嫌いなプレイヤーが居ただろうか?　『とにかくうまくなりたい』その一心でだれよりも練習をして、見事トップランカーの栄光に輝いたDOLCE.氏。努力による可能性を証明してくれた氏に心から拍手を送りたい。

学園にメタルギア出現!!

5月、6月と新要素、新アイテムの追加が止まらない！　今回は6月の追加要素に加えて、予習しておいて損の無いお得情報を紹介していくぞ!

クイズマジックアカデミー5
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：全国オンライン対戦クイズゲーム
■操作方法　：タッチパネル
■発売日　：稼働中
■使用基板：—



見えるぞ、貴様の記憶が！　クイズが好きなようだな!

6月はメタルギアづくし!?

6月に追加される新要素の目玉は、なんといっても6月12日に最新作『4』が発売となる大人気タイトル・『メタルギア』シリーズにちなんだ新アイテムと検定試験だ。アイテムはぜひ検定でSを取ってから身に着けたいが、今のうちにシリーズ作品で予習しておかないと厳しいかも!?

なお、6月にはほかにも「水兵服」などの新アイテムに加え、新検定試験「80年代検定」も「メタルギア検定」と一緒に追加されるぞ。

スネークバンダナ
メンバーズサイト限定
『メタルギア』シリーズでおなじみ、スネーク愛用のバンダナ。このアイテムはe-AMUSEMENT PASSメンバーズサイトでのみ、入手可能なアイテムだ。

メタルギア!マーク
10マジカ
敵に見つかった！　と『メタルギア』に詳しい人なら思わず身構える伝統のマーク。対戦相手を威嚇するにはもってこいのアイテムなのでは!?

ルート分岐の条件がついに判明しました!

分岐の秘密がついに公開された。参加者全員が頑張らないと、宝箱獲得は遠い!?

予選突破者の平均点が80点以上で下表の赤いルートへ分岐発生!





初代から最新作まで、『メタルギア』の歴史をたどる超難問！
君はこの検定を完遂し、不可能を可能にする男になれるか!?

アカデミーからのお知らせ

ホウキで飛距離を競う「V」初の全国大会開催!

いよいよ開催となる初の全国大会、その詳細がついに明らかに！　事前に内容を予習しておけば、ライバルに差を付けられること間違い無しです!

今度の全国大会はホウキレース！　次々と出される問題により多く、そして連続で正解することが求められる（詳しくは下記枠内参照）。大会での順位は期間中に獲得した「勲章」で決定するので、より多くのプレイ回数を重ね、勲章を集め続ける根気も重要だ。ただし、敗退すると勲章の数を減らされてしまうので、絶対避けたいところ!

- ●制限時間内にクイズが連続出題！　正解でホウキが加速、不正解で減速
- ●試合は6名で実施、好きなジャンルのクイズを出し合って勝負！　下位2名は敗退!
- ●勝ち抜くともらえる「勲章」の数が順位を決める！　敗退するともちろん減ってしまうぞ!



対戦は6名で、普段の決勝戦のようにジャンルを出し合う。あとはひたすら答えるのみ!

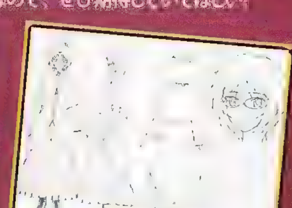


ちなみに試合は前・後半戦に別れている。さらなる詳細は公式サイトでチェックしておこう!

コナミ公式ホームページ
http://www.konami.jp

次号はボリューム満点！マジアカづくし!!

次号では何と、ファン待望の「クイズマジックアカデミー5」の設定画を公開するぞ！　表舞台に立つ前の先生たちの姿など、ここでしか見ることのできないものばかりなので、ぜひ期待していてほしい!



「V」に登場するキャラクターたちの初期案などプレイしているだけでは見ることのできないものばかりだ。

大人気クイズゲームAn×Anが DX（デラックス）にパワーアップ!!

ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer（アンサー×アンサー） DX

©SEGA

ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer DX
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦クイズ
■操作方法：1ボタン+タッチパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：RINDBERGH RED

公式HP:http://anan.sega.jp/

Text：マンモス丸谷

DXなオープニングクイズ Quetion ノッポンといったら、どこの施設のマスコットキャラクター？
↓答えはページ下の欄外に

アンサータワーを登るのだ！「イベント大会」開催!!

『デラックス』から「イベント大会」が随時開催されるぞ。対戦に勝つことで超高層ビル"アンサータワー"を期間内でどこまで登れるかを競うという内容で、実に分かりやすく熱くなれるシステムだ。フロアによっては、大会参加に必要なチケットをめぐった"チケットチャンスマッチ"や、勝つと突破できる"チェックポイントマッチ"などが発生。全国対戦とはひと味違ったクイズバトルがくり広げられるのだ。頂点を目指してライバルたちを追い抜け!!

大会の流れ

1. モード選択画面で「イベント大会」を選択します。ICカードが必須です。
2. スタートは1階から。ICカードで前回の続きからプレイできる。
3. 1試合戦うと「大会チケット」を1枚消費。「大会チケット」は参加する毎に3枚支給。フロアによっては、試合に勝てば大会チケットがもらえる「チケットチャンス」が発生することもある。
4. フロアによっては、クイズ形式が決められていたり、経験値ボーナスがもらえるイベントが発生することも。現在、どのフロアに何人いるのかがり画面表示されているぞ。
5. ゲームが終了すると、プレイヤーの成績が表示され、大会専用のスタンプカードにスタンプが一つ押される。スタンプがたまると、「大会チケット」が1枚もらえる。



所属リーグや勝率に関係なく、とにかく一番高いフロアまで登ったヤツが勝ち！ な大会だ。



待望のネットワーク大会が開催!!

新クイズ形式！「順番インフレクイズ」登場!!

「順番インフレクイズ」が追加され、クイズ形式が10種類に増加！ これは表示されたキーワードがどこに入るかを選択する物事の順番を答えていくクイズ。どちらかが誤答するまで3個、4個と挿入できる場所が増加。クイズ名に偽りなくインフレしていく内容を見極め、パーフェクトボーナスゲットで相手に差をつけろ！

新たなクイズがあなたを試す!



問題をよく読み、正しい順番になる位置を選ぼう。

猛者のイベント「リーグチャンピオンシップ」

全国対戦で優勝し、さらに次のプレイ時のマッチングで（対戦相手も全員前回優勝者ならば）「リーグチャンピオンシップ」が発生！ この戦いのみのオンリーワンな演出に加え、通常時より多くの経験値やエンブレムを得ることが可能。優勝してきたクイズ猛者たちを蹴散らし、さらなる経験値をその手でつかめ！



キング・オブ・キングスへと成り上がるのだ!!

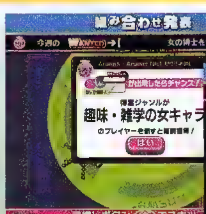
さらなる高みへ!!

携帯連動サービスでもっと楽しく

An×An.NET

ミッション発生！ ターゲットを倒すのだ!!

ゲームそのものの進化にあわせて携帯連動サービス Answer × Answer.net もパワーアップ！ 携帯会員には「雑学が得意あな女キャラを倒せ」といったようなミッションが発生。見事ミッションを達成すると、解答台カスタマイズに使えるゴールドが手に入るのだ！



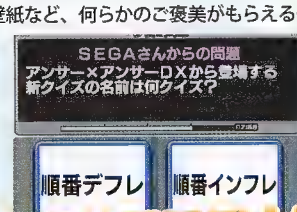
ミッションの内容は定期的に更新。その内容も豊富だぞ。



条件に該当するプレイヤーは標的として追われることに!?

あなたが作った問題を採用！「今日の問題」

全国対戦前のトレーニングで出題される「今日の問題」を投稿することが可能に。採用されると称号や壁紙など、何らかのご褒美がもらえるぞ。



まだ加入してない人はこれを機に加入しておこう!!

目指せ問題職人!!

Ansewr：東京タワー ちなみに、「ノッポン」とは1998年に東京タワー40周年記念として誕生した双子のキャラクター。正式名称は「ノッポンブラザーズ」。青いオーバーオールの方が兄で、赤いオーバーオールを着ている方が弟である。それぞれノッポン兄、ノッポン弟との呼ばれ方が一般的……らしい。

まだまだこれから！ はりきっていこー！

ARCANA HEART 2 アルカナハート2



各地の闘劇予選ではさまざまなキャラが活躍し、激戦が繰り広げられている本作。新たな戦術や連続技の発見は、まだまだ止まらない。身に着けて実力アップを図ろう！

アルカナハート2
■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：3月21日（稼働中）
■使用基板：—

●文中の略号は以下の意味を表します。【】＝アルカナコンボでのつなぎ
Ⓒ＝キャンセルでのつなぎ Ⓙ＝ジャンプキャンセルでのつなぎ
Ⓗ＝ホーミングキャンセル、またはアルカナホーミングでのつなぎ

Text:age、OYZ、がーくん、KYO、ケンちゃん、伝説のオタク、フラン（攻略）、カイゼルちくわ（SIGNALS!）

とっさの反応を逆手に取ろう 『アルカナハート』対戦知識集 その3



力ある聖女たちの闘いは、単純な攻撃だけでは勝てません。相手の守りが固いようなら、逆にそれを利用してこちらの攻め手になさい。強力な技や連係への対策と併せて習得すれば、レベルアップは間違いありませんわ。

ガードキャンセルを誘う攻め

各種E（最大タメ）を意識させて誘う

ガードキャンセル←＋Dは強力な防御手段だが、相手の意図しない状況で暴発させれば、無敵時間が切れたところに反撃するチャンスとなる。

立ちorしゃがみE（最大タメ）に対して、相手が←＋Dで回避〜反撃を狙うようなら、各種E攻撃を少しだけタメて出してみよう。最大タメ版より発生が早いためガードさせることができ、相手が←＋Dを入力していれば、ガードキャンセル←＋Dを暴発させられるのだ。キャンセルアルカナ技やⒽ（→＋D）からの通常技で、無敵時間が切れたところを攻撃しよう。



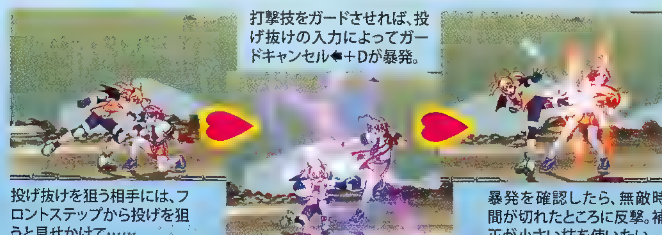
相手の意図しない状況で暴発させれば、空中必殺技でキャンセルされることは少ない。無敵時間終了後に当たるアルカナ技まで入れ込むといいぞ。

投げを意識させて誘う

打撃技を警戒させつつフロントステップから投げを狙うのは、有効な攻めの一つ。これに対して相手が投げ抜けを狙うようなら、逆手に取ってガードキャンセルを暴発させよう。

投げ抜けの入力は、つかまれたのを確認してからでは間に合わないことが多いので、実際にはガードを固めつつ、フロントステップを見たら入力していることがほとんど。フロントステップから投げではなくA攻撃などをガードさせれば、相手がガードしつつ投げ抜けを入力した場合、ガードキャンセル←＋Dを暴発させられるのだ。

前述の立ちorしゃがみEでの誘いと違ってこちらの硬直時間が短いので、素早く反応できればB攻撃からの高威力連続技を狙えるぞ。



投げ抜けを狙う相手には、フロントステップから投げを狙うと見せかけて……、

打撃技をガードさせれば、投げ抜けの入力によってガードキャンセル←＋Dが暴発。

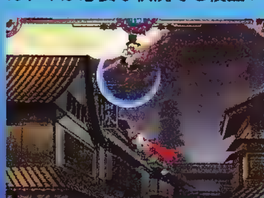
暴発を確認したら、無敵時間が切れたところに反撃。補正が小さい技を使いたい。

強力な連係＆技への対策

しゃがみE（最大タメ）→このはすべしゃる対策

このはのしゃがみE（最大タメ、ガード）Ⓗ（ニュートラルD）→このはすぺしゃるは、素早く回復すれば回避可能。レバーは対角線の斜めを交互に入力し、ボタンはなるべく多くのボタンを同時に連打するのがコツだ。回復後の復帰動作はホーミング移動でキャンセル可能なため、それが暴発しないようD以外の四つを連打するといい。

なお、この入力はそのほかのレバガチャが必要な状況でも役立つぞ。

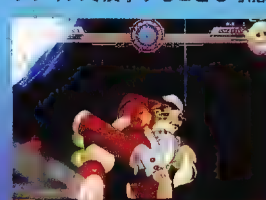


紹介した入力を使えば、投げ間合いに入る前に復帰可能。

アンジェリア・流れ星＆乙女心対策

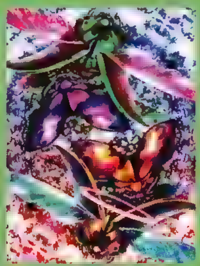
抱きしめたいよマーリン！ガード後は、まずフロントステップから反撃を狙おう。相手があの流れ星にお願いを！を出していた場合はガード硬直中に暗転するので、ガードキャンセル（→＋D）からDを押し続けて前進。大型キャラ以外はアンジェリアの下をくぐり、背後から反撃できる。

乙女心は不安定なの！は、引き付けて←＋Dやアルカナブラストで回避するのが基本（後者の方が簡単）。また、水のアルカナなら水玉を三つ、鋼のアルカナならプテリュクス（盾）を設置しておけば、完全に無効化することができる。罪のアルカナならアルカナフォースで回避後、アルカナブレイズで反撃することも可能だ。



大型キャラは→＋Dでアンジェリアを押し、流れ星を回避。

あるかな2 よろずメモ
●**ダメージ表記の見方**：掲載している連続技のダメージは、特に指定が無い限り自分が愛のアルカナ、相手がはぁと&愛のアルカナで、体力満タンから決めたときのもの（総体力は26400）。
●**乙女心対策補足**：舞織なら引き付けて破魔の獅子吼を、アンジェリアなら早めに乙女心は不安定なの！を出せば、回避〜反撃可能。ワープ系の技など、長い無敵時間がある技で回避するのも手だ。



アルカナ活用講座

鏡のアルカナ ヘリオガバルス

相手キャラの鏡像を作り出して攻撃するファスマとファンタシアは、相手キャラによって攻撃内容が異なる。ここでは、18キャラ分の技構成を紹介するぞ。

Text：OYZ

ファスマとファンタシアの性質

相手キャラの鏡像を作り出し、相手キャラの技（表を参照）で攻撃するファスマとファンタシアは、どの攻撃もすべてのガードが可能。オリジナルの技が下段判定だったり空中ガード不能でも、ファスマやファンタシアの攻撃には適応されないのだ。

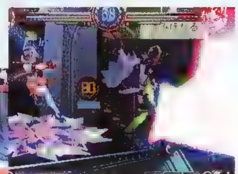
また、自キャラが攻撃を受けると鏡像は消えてしまうが、鏡像自体は攻撃を受けても消えない。突進系の多段技なら、鏡像の攻撃判定で相手の飛び道具を打ち消しつつ当てることも可能。自キャラが攻撃を受けない位置から出すのが理想だ。



真下に攻撃する技は、アルカナホーミングと併用すれば表裏の二択を迫れる。



突進系のファンタシアなら、連続技に組み込みやすい。これでダメージアップ。



最もオススメなのは対フィオナ戦。ファスマ、ファンタシア共に使いやすい。

ファスマ＆ファンタシアの攻撃内容

相手キャラ	ファスマの攻撃内容	評価	ファンタシアの攻撃内容	評価
[illegible]	(地) ⬉+C	○	(地) L.G.A counter fire（C→B→Aの順に3連発）	×
	(空) ジャンプE	△	(空) あら、私としたことが……	△
[illegible]	Aラリアットぶんぶんぶん!	△	めっちゃ回るでラリアット!	○
[illegible]	(地) 吼える黒きウラガーン	△	(地) 金色のイディナローク	△
	(空) 金色のイディナローク	×	(空) 戦火に響くタルチオーク	○
[illegible]	ジャック・ラビット	○	トリプル・フェイス	△
[illegible]	(地) グロリア	○	(地) ランケオラ	○
	(空) クレド	△	(空) グラディウス	○
[illegible]	(地) Bタルダ	×	イル・フラコ	○
	(空) Cタルダ	×		
[illegible]	(地) Aりぼんびーむ→Aはーとふるぱんち	△	(地) 鉄拳ぱんち	○
	(空) Aはーとふるぱんち	×	(空) すっごい必殺きっく	△
[illegible]	(地) Aクラウ・ソラス	○	(地) エル・イードヴァル	○
	(空) Aフラガラッハ	×	(空) リア・ファイル	△
[illegible]	(地) 閻間	△	(地) 無怨　※1	×
	(空) 業刎	○	(空) 逝斬	○
[illegible]	(地) C疾風突き	×	(地) 疾風突き（3段技）	×
	(空) 隼蹴り	△	(空) 急降下蹴り（このはすぺしゃるの最終段）	×
[illegible]	(地) C桜花の舞	×	(地) 神来社の矢	×
	(空) 雪花の舞～月花の舞	○	(空) 雪月花の舞	○
[illegible]	(地) C青龍亢山	×	(地) 四聖王道	○
	(空) 朱雀宝輪	△	(空) 天部仙掌	×
[illegible]	(地) スピードブレード	○	ハリケーンスパイラル	△
	(空) ヒールカッター	×		
[illegible]	C別たれたゼーレ	×	ベトルークの朱い涙　※2	×
[illegible]	(地) A襲い来る地獄の制裁	○	(地) 襲い来る地獄の制裁（A→C→空中Aの順に3連発）	△
	(空) B襲い来る地獄の制裁	○	(空) 降り注ぐ魔界の報復→A襲い来る地獄の制裁	×
[illegible]	(地) ➡+C	○	立ちE　※3	×
	(空) ジャンプE	△		
[illegible]	(地) カレトヴルッフ	△	エクスカリバー	○
	(空) ジャンプB→ジャンプE	○		
[illegible]	(地) Aそのきらめきはスターライト（⬇タメ⬆）	×	(地) 抱きしめたいよマーリン!	△
	(空) Aそのきらめきはスターライト（⬅タメ➡）	×	(空) そのきらめきはスターライト（➡⬇⬆⬆の順に4連発）	×

※1：突進後の閃光のみに攻撃判定がある　※2：空中版はリーゼロッテがゆっくり降下し（攻撃判定無し）、着地してからベトルークの朱い涙が発動　※3：空中版はアルカナホーミングできるタイミングが早いので「△」。



対戦攻略

アンジェリア・アヴァロン

今回はさまざまな崩し手段を紹介。捕らえられにくい闘い方が得意なアンジェリアだが、チャンスにはきっちり攻めて体力を奪おう。

Text：フラン

しゃがみE（最大タメ）で崩す

アンジェリアのしゃがみE（最大タメ）は、全キャラ中でリリカに次いで発生が早い上、持続時間が長い優秀な技。相手を画面端に追い詰めていれば⬅＋Dで回避されにくいため、特に有効だ。発生が早くなる聖、ガード不能になる罰、火、光のアルカナを選択すれば、さらに強力になるぞ。

聖の場合は、キャンセルでホーリーソングを出せば、ヒット時、ガード時共にヒットさせられる。火の場合はホーミングキャンセル（ニュートラルD）からの連続技を、罰の場合はキャンセルでドゥエーリを、光の場合はハイジャンプCからの連続技を決めるといい。ただし、ドゥエーリは一部キャラのしゃがみやられには全段ヒットしないことに注意。



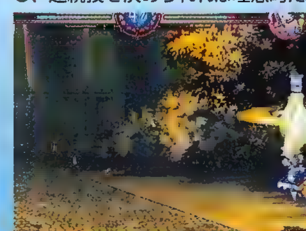


ゲージを必要とするが、魔でもしゃがみE（最大タメ）からキャンセルでミルワールを出せば追撃が確定する。ジャンプCから連続技をたたき込もう。

壁吹っ飛ばしをから攻め込む

立ちEやあなたに贈る幸せのかたち（当て身成功時）など、相手を壁に吹っ飛ばす技を決めた後は、ニュートラルDでキャンセルして相手を追いかけ、壁受け身を取ったところに空中投げを狙うのが有効。低い位置で空中投げを決めた後は、立ちAなどで拾って連続技を決められるぞ。

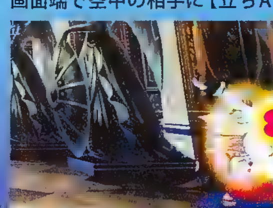
また、ニュートラルD後に⬆で軌道を制御しつつジャンプCを出すと、壁受け身をした相手にめくりで当てられる。相手が空中か地上かを確認し、連続技を決められれば理想的だ。



アルカナ技以外は最速でホーミングキャンセルするとちょうどいい。壁受け身されなくてもヒットするぞ。

しゃがみC締めで攻め続ける

アンジェリアのしゃがみCはリーチが長く打点が高いため、空中連続技に組み込みやすい。キャンセルでアルカナ技などを出せば、攻めを継続できるぞ。例えば闇のアルカナなら、画面端で空中の相手に【立ちA→立ちB→しゃがみC】などと決め、Ⓒマルテルン Ⓗ（➡＋D）→Cそのきらめきはスターライトと出してダウン追い打ち。前方向への方向転換で相手を通り抜けつつマルテルンを発動すれば、ガード方向を惑わせられる。





マルテルン後すぐにタメを作り、➡＋E～Cずらし押しでスターライト。方向転換を使い分けつつマルテルンを発動し、ガード方向を惑わせよう。

あるかな2 よろずメモ　●鏡のアルカナ補足：スペクルムは、自キャラの目の前に攻撃判定を持った小さな鏡を設置する技。頼子の古のタリズマンなど、強化系の技を使う際の盾として有効だ。デフレクシオは立ち&しゃがみEの最大タメが、相手キャラの鏡像が攻撃するようになる属性効果。発生はオリジナル版より遅くなるが、リーチや攻撃範囲に優れた技なら使う価値はあるだろう。



対戦攻略

ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト

元々連続技の威力が高いペトラだが、愛のアルカナのウラニオ トクソを組み込めば、さらなるダメージアップを図れるぞ。

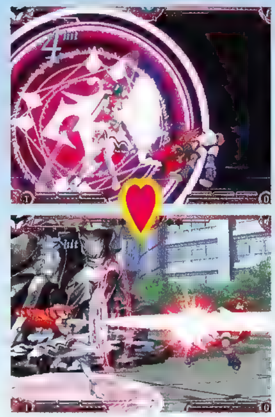
Text：KYO

愛の高威力連続技

Ⅰのウラニオ トクソは、少しでも遅いとつながらない。L.G.A fire type-αがヒットした瞬間（エーテルストックがあるときは2段目がヒットした瞬間）に出そう。2回目の空中連続技を決めると長距離を運べるが、ダメージの伸びは微々たるものなので、画面端付近なら省いても構わないぞ。

Ⅱは、画面端限定の連続技。L.G.A dodgeの前の➡＋Dは、1キャラ分以上前進するとつながらなくなるので、間合いが離れていると狙えない。間合いが離れやすいきらには、【⬈＋B→立ちC】などから狙おう。

Ⅲは、空対空のジャンプAから狙える連続技で、画面中央限定。空中L.G.A fire type-αは攻撃時に少し浮き上がるので、相手より低い位置からジャンプCを当てるのがポイントだ。ジャンプAを低い位置から当てたときは、2段ジャンプ後を【AorB→C】にして高さを調節するといいぞ。



ウラニオ トクソは最速で出すのが重要。L.G.A fire type-αが当たる瞬間にタイミング良くコマンドを完成させよう。

愛のアルカナの連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→立ちC】Ⓒ▶L.G.A fire type-αⒸ▶ウラニオ トクソⒽ▶(➡+D)→立ちAⒿ▶【A→下方向+B→C】→(着地後フロントステップして)ジャンプ【A→下方向+B→C】→L.G.A combination fire　ダメージ:10856

Ⅱ(相手画面端)【しゃがみA→しゃがみB→立ちC】Ⓒ▶L.G.A fire type-αⒸ▶ウラニオ トクソⒽ▶(➡+D)→L.G.A dodge～C L.G.A counter fireⒸ▶ウラニオ トクソⒽ▶(➡+D)→立ちAⒿ▶【A→下方向+B→C】→(着地) L.G.A combination fire　ダメージ:12493

Ⅲ(相手空中、画面中央)ジャンプ【A→B】Ⓙ▶【下方向+B→C】Ⓒ▶L.G.A fire type-αⒸ▶ウラニオ トクソ　ダメージ:8123



対戦攻略

キャサリン京橋

Catherine Kyobashi

属性効果によって立ち＆しゃがみEに相殺判定が付く雷のアルカナ。防御面を強化したければオススメのアルカナだ。

Text：ケンちゃん

対空とガード崩しを強化！

雷のアルカナ選択時は、立ち＆しゃがみEの出始め～タメ中に相殺判定が付くので、中下段の二択はこれで相殺するといい。また、相手のジャンプ攻撃には、しゃがみEタメ（相殺）→空中投げが有効。相殺に反応して⬅＋Dなどで避ける相手には、相殺後にラリアットぶんぶんぶん！を出せばスキにヒットさせられるぞ。

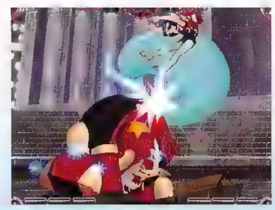
立ちA後に投げ技のⒸ▶押しつぶしたるっちゅーねん！とジャンプ防止のしゃがみEを使い分ける攻めは、キャサリンの常とう手段。雷選択時はここから連続技Ⅰのように追撃でき、ホーミングゲージを節約しつつ大ダメージを与えられる。しゃがみEをガードされたときは、➡＋Dでキャンセルして攻めを継続しよう。



しゃがみEは小さくジャンプしてから攻撃するので、相殺後は空中状態となる。



空中投げは発生が早く、相殺後の攻防で有効。相手の通常技には確実に勝てる。



しゃがみEヒット時は確認してフェアルグ ロルグへ。要練習だ

雷のアルカナの連続技

Ⅰ しゃがみEⒸ▶フェアルグ ロルグ→ニュートラルD～ジャンプ【A→B】Ⓙ▶【B→C】　ダメージ:9529

Ⅱ(相手空中)しゃがみAⒿ▶【A→B】Ⓙ▶遅めB→【立ちA→立ちB→しゃがみE】Ⓒ▶フェアルグ ロルグ→ニュートラルD～ジャンプ【A→B】Ⓙ▶【B→C】　ダメージ:11099

Ⅰ、Ⅱ共に、フェアルグロルグは画面中央なら⬇⬊➡⬇⬊➡版、画面端なら⬇⬋⬅⬇⬋⬅版を使用。ニュートラルDは、最初の雷が落ちた瞬間を目安に入力するといい。



対戦攻略

ゼニア・ヴァロフ

Zenia Valov

今回はジャンプ攻撃からのガード崩しを紹介。使えるキャラは限られるが、ダメージが大きいのでぜひマスターしてほしい。

Text：age

昇りCでのガード崩し

背が高めのキャラに対して、地上でやや低めにジャンプEをガードさせた後は、中下段の二択を迫るチャンス。着地後、神依、きらには前方ジャンプ（神依には垂直ジャンプでもOK）昇り【前方向＋B→C】、ペトラ、エルザ、舞織、美鳳、リリカには垂直ジャンプ昇りC、ゼニア、クラリーチェには後方ジャンプ昇りCを出せば、しゃがみガードした相手にヒットするのだ。なお、キャサリンには普通にしゃがんでいる状態でも前方ジャンプ昇り【前方向＋B→C】が中段になるぞ。

昇り【前方向＋B→C】ヒット時は、Ⓒ▶戦火に響くタルチオークⒽ▶(➡＋D)～で追撃。昇りC後はⒽ▶(⬈＋D)まで入れ込み、ヒット時はしゃがみAからの連続技を決めよう。ただし、画面端だと⬈＋D後のしゃがみAが連続ヒットしないことがあるので注意。

そのほか、きらと神依にはレバー入れ投げ後、最速で征くはヴィールヒ×2(B→C)→前方ジャンプ昇り【前方向＋B→C】と出すと、起き上がりに重なってしゃがみガードを崩せる。



ジャンプ直後の空中ダッシュやホーミング移動からジャンプEをガードさせ……、



着地直後にジャンプして昇りでジャンプCを出せば、しゃがみガードを崩せる。

愛のアルカナの連続技

Ⅰ(画面中央) B猛る暗きタルナーダ(地上or低空ヒット)※Ⓒ▶タレアドールは倒れない(8段目)Ⓒ▶ウラニオ トクソⒽ▶(ニュートラルD)→ジャンプC→立ちBⒿ▶【A→前方向+B】Ⓙ▶【前方向+B→C】Ⓒ▶金色のイディナローク　ダメージ:12908

Ⅱ 垂直ジャンプ昇りCⒽ▶(⬈+D)→【しゃがみA→しゃがみB】Ⓒ▶A猛る暗きタルナーダ～Ⅰの※以降と同様　ダメージ:12552

Ⅱは、本文で紹介したガード崩しから狙える連続技。後方ジャンプCを使うキャラには、A猛る暗きタルナーダをA征くはヴィールヒ～C掻き乱すバルイーフにしよう。

あるかな2 よろずメモ　●ペトラ補足：ウラニオ トクソは26ヒット目からアルカナホーミングが可能。先行入力が効くので、少し早めに入力しよう。　●キャサリン補足：ジャンプCは、出始めから両腕付近に相殺判定がある。相手のジャンプ攻撃と相殺したときは、すかさず空中投げを入力したい。　●ゼニア補足：強力版の空中金色のイディナロークは、空中ガード不能。エリダラーダは還過ぎて使用後に、ジャンプ攻撃から狙うといい。



対 戦 攻 略

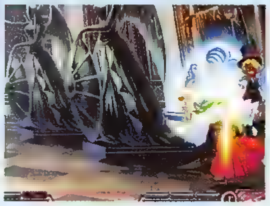
トロシー・オルブライト

今回は画面端で狙える起き攻めと、さまざまな技からの連続技を紹介。どれも実戦的なので、覚えれば戦力アップ間違い無し！

Text：OYZ

画面端での起き攻め

画面端での連続技をジャック・ラビットで締めたら、着地寸前にスペキュレイション。ここで相手がダウン回避をしなければ、二択を迫るチャンスだ。ダウン追い打ちでしゃがみAを決め、ジャンプ直後に空中ダッシュ。そこから下方向＋Bを出せば正面ガード、技を出さなければスペキュレイションが逆ガードになるぞ。



空中ダッシュ中に技を出さなければ、スペキュレイションが逆ガードに。

連続技解説

Ⅰは完全な画面端が理想。少しでも遠いと決まりにくい。Ⅱは2回目のリフル・シャッフルを、タイミング良く➡⬇⬋＋ABD同時押しで入力しよう。Ⅲは、しゃがみCからヒット確認して決めたい連続技。Ⓗ▶(➡＋D)→しゃがみBは、タイミングを合わせて⬋＋D～Bずらし押しと入力するといい。なお、間合いが遠いとリフル・シャッフルが全段ヒットせず（特にドロシー、頼子、きらには当たりにくい）、その場合は追撃を決められない。Ⅳのウラニオ トクソは、少し遅めに出すことで空振りを減らせる。

新着連続技

Ⅰ（相手画面端）【しゃがみA→しゃがみB（1）→⬋+C】→立ちC→【立ちA→しゃがみB（3）】Ⓙ▶【B（2）→D】Ⓒ▶トリプル・フェイス→しゃがみB（3）Ⓙ▶【B（3）→A】Ⓙ▶【B（3）→A】Ⓒ▶ジャック・ラビット～クイーン・ビー～キング・バード　ダメージ:8296

Ⅱ シャッフルⒸ▶リフル・シャッフルⒽ▶(➡+D)→リフル・シャッフル　ダメージ:6922

Ⅲしゃがみ CⒸ▶リフル・シャッフルⒽ▶(➡+D)→しゃがみB（3）Ⓙ▶【B（3）→A】Ⓙ▶【B（3）→A】Ⓒ▶ジャック・ラビット～クイーン・ビー～キング・バード　ダメージ:9140

Ⅳ（愛のアルカナ）【しゃがみA→しゃがみB（3）→⬋+C】Ⓒ▶遅めウラニオ トクソⒽ▶(ニュートラルD)→ジャンプB（3）Ⓙ▶【B（3）→A】Ⓒ▶トリプル・フェイス→しゃがみB（3）Ⓙ▶【B（3）→A】Ⓙ▶【B（3）→A】Ⓒ▶ジャック・ラビット～クイーン・ビー～キング・バードダメージ:10913

※各種B攻撃後のカッコ内にある数字はヒット数



対 戦 攻 略

エルザ・ラ・コンティ

Elsa La Conti

立ち回りや起き攻めを強化できる愛のアルカナ。今月は超必殺技のウラニオ トクソを使った、高威力の連続技を紹介するぞ。

Text：がーくん

高火力キャラ誕生！

画面中央、画面端共に連続技の始動部分は共通で、立ちBをしゃがみBに変えると空中復帰不能時間の補正が重くなり、ウラニオ トクソが入らなくなるので注意。また、しゃがみCはベネディクトゥスに化けやすいので、立ちBまでを素早く入力後、気持ち遅めに入力するといい。

キャサリン、頼子、フィオナには、しゃがみA始動を【しゃがみA→しゃがみB→⬅＋C】に変える必要がある。また、フィオナのみジャンプC始動の場合も下記の連続技が決まらないので、直接⬅＋Cにつなごう。

Ⅰは主に画面中央用。アルカナホーミング後はDを押し続け、相手に接近してからジャンプBを当てよう。

Ⅱは画面端用で、キャサリン、エルザ、クラリーチェには入らない。アルカナホーミングはすぐに中断し、フロントステップ～ジャンプで勢いを付けるのが重要だ。ジャンプAはできる限り低い位置で当てよう。難度が高いのでⅠの方が安定するが、ウラニオ トクソがヒットしているときに画面端に到達していれば決められるので、チャンスは意外に多いぞ。



アルカナホーミングは26ヒット目から可能で、23ヒット目から先行入力が効く。



Ⅱの連続技は難しいものの、ジャンプC始動なら奪える体力はゲージ半分強！

愛のアルカナの連続技

{【しゃがみA→立ちB→しゃがみC→⬅+C】} or {ジャンプC→フロントステップ～【しゃがみA→立ちB→⬅+C】}Ⓒ▶ウラニオ トクソ～ⅠorⅡへ

Ⅰ Ⓗ▶(ニュートラルD)→ジャンプ【B→⬅+B】Ⓙ▶【A→B→⬅+B→C】　ダメージ:9816 or 12562

Ⅱ（相手画面端）Ⓗ▶(➡+D)→フロントステップ～ジャンプ【A→B→遅め⬅+B→C】→【しゃがみA→立ちB→➡+B】Ⓒ▶キリエⒽ▶(➡+D)→立ちAⒿ▶【A→B→⬅+B】Ⓙ▶【A→B→⬅+B→C】　ダメージ:11229 or 14299



対 戦 攻 略

クラリーチェ・ディ・ランツァ

Clarice Di Lanza

今月は実戦で役立つ連係と、愛と聖のアルカナを使った強力な連続技を紹介するぞ。知識と手数を増やして差を付けよう。

Text：伝説のオタク

ジャンプを防止する連係

開始直後ぐらいの間合いからのBラ・グランフィアや、先端が当たる間合いからの立ちEをガードさせた後は、最速のCラ・グランフィアで相手のジャンプを防止できる。Bドゥーエにつなげば連続技を狙えるのが利点だ。また、近い間合いからの立ちE→フロントステップ⬅＋Cも、ジャンプで逃げられないのでオススメだ。



ラ・グランフィアは先端の方が発生が早い。間合いを覚えよう。

立ちEヒット後の連係

相手が画面端以外の状況で立ちEをヒットさせた後は、ホーミングキャンセル（➡＋D）→Bラ・グランフィアにつなぐのが理想だが、ヒット確認して決めるのは難しい。とっさの状況では、ホーミングキャンセル（ニュートラルD）からの攻めを狙おう。

ニュートラルD後はDを押し続け、相手に接近したら⬆で軌道を制御しつつ頭上付近でジャンプC。相手が壁受け身を取った場合は、めくりで当てられるぞ。ガードされても攻めを継続できるので、積極的に狙おう。



ある程度接近したら、レバーを上に入れてCを押すのがコツ。

アルカナ限定連続技

Ⅰ（愛のアルカナ）Cラ・グランフィア～BドゥーエⒸ▶ウラニオ トクソⒽ▶(ニュートラルD)→ジャンプ【B→C】Ⓙ▶【B→C→E】Ⓒ▶Cラ・グランフィア　ダメージ:11019

Ⅱ（聖のアルカナ、画面中央）昇りC空中ラ・グランフィアⒸ▶ホーリーソングⒽ▶(⬋+D)→(着地) Cラ・グランフィア～BドゥーエⒽ▶(ニュートラルD)→ジャンプ【B→C】Ⓙ▶【B→C→E】Ⓒ▶Cラ・グランフィア　ダメージ:10181

Ⅰのウラニオ トクソは、少し遅めに出せば空振りが減ってヒット数が増加。Ⅱは中段始動で、相手が画面中央のとき限定。C空中ラ・グランフィアはジャンプ直後に出そう。

あるかなご2 よろずメモ

●エルザ補足：グラディウスの2段目だけをヒットさせたときは各種キャンセルができるので、ホーミングキャンセルから追撃を狙える。相手が空中の高い位置に居る状況での連続技に使えるぞ。

●クラリーチェ補足：各種ラ・グランフィアの攻撃判定は、まず最初に先端部分のみ発生し、続けて手前側まで拡大する。また、発生直後（先端部分）のみ相殺が起こらない性質がある。

対戦攻略 愛乃はぁと
Aino Heart

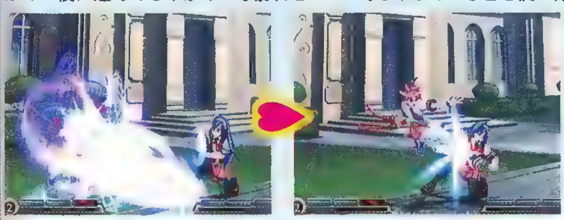
罰のアルカナを選択すれば、ダメージソースが大幅に増加。連続技の安定度も高くなるぞ。

Text：ケンちゃん

罰のアルカナで攻めを強化

ドゥエーリは発生が早く、A鉄拳ぱんち地上通常ヒット後はキャンセルしなくても連続ヒット。A鉄拳ぱんち×2や、しゃがみAⒸA鉄拳ぱんちによる暴れつぶしから狙おう。また、しゃがみA後に遅めのしゃがみBで暴れをつぶし、ヒット確認からハイジャンプでキャンセル～ドゥエーリ（⬇↘➡⬇↘➡↙＋D）を決めるのも有効だ。

アルカナコンボガード時は、シトゥイークⒽ（ニュートラルD）で攻勢維持。その後はジャンプBやジャンプA→しゃがみA、技を出さずに着地してしゃがみAなどを使い分けよう。



シトゥイークは発生が早く、しゃがみCから攻め続けるのに便利。完全な二択ではないが、ジャンプ攻撃を使い分けることで相手を惑わせられる。

罰のアルカナの連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒシトゥイーク Ⓗ（➡+D）→【立ちA→立ちC】Ⓙ空中ダッシュ【A→C】→➡+BⒿ空中ダッシュ【A→C】→フロントステップ～立ちAⒿ【A→B→⬅+B】Ⓙ【B→E】ダメージ:8231

Ⅱ A鉄拳ぱんち→ドゥエーリⒽ（➡+D）→【立ちB→➡+B】Ⓙ空中ダッシュ【A→C】→フロントステップ～立ちAⒿ【A→B→⬅+B】Ⓙ【B→E】ⒸA空中はーとふるぱんちⒸすっごい必殺きっく　ダメージ:11467

Ⅰは、1回目の空中ダッシュ後の➡+Bをなるべく高い位置で当てるのがコツだ。Ⅱのドゥエーリ後の立ちBは、相手がバウンドした直後に低い位置で当てよう。

対戦攻略 廿楽冴姫
Tsuzura Saki

立ち回り、連続技共に強化できる愛のアルカナ。使いこなせば戦力アップ間違い無しだ。

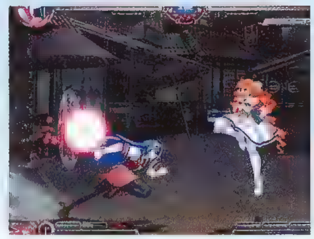
Text：age

愛のアルカナでの立ち回り

飛び道具が強力でゲージがたまりやすい愛のアルカナは、通常技のリーチが短めで超必殺技を多用する冴姫にとって、相性のいいアルカナの一つ。

地上のロズ スフェラ後、↙＋Dでアルカナホーミングをすれば、下タメを維持しながら攻め込むことが可能。相手がロズ スフェラを見て空中に逃げるようなら、空中ガード不能のAクラウ・ソラスを狙おう。

また、↙＋D後に⬇を経由しつつ↗に入れれば（Dは押しっぱなし）、前進しつつ下タメと後ろタメを作れるぞ。これらの入力は愛のアルカナやアルカナホーミング時に限らず有効なので、覚えておくといい。



ロズ スフェラを盾に↙+Dでタメを維持しつつ接近し、プレッシャーをかけよう。相手が焦ってジャンプするようなら、Aクラウ・ソラスを狙え！

愛のアルカナの連続技

Ⅰ【しゃがみA→立ちB→しゃがみC】Ⓗ（➡+D）→【立ちA→立ちC】ⒸCオルナⒸウラニオ トクソⒽ（➡+D）→【立ちB→立ちC】Ⓙ空中ダッシュ【A→C】→フロントステップ～ジャンプ【A→⬅+B】Ⓙ【B→C】Ⓒフラガラッハ　ダメージ10556

Ⅱ オルナ（正面からヒット）Ⓒウラニオ トクソⒽ（➡+D）→【立ちB→立ちC】ⒸCオルナⒸウラニオ トクソⒽ（➡+D）→【立ちB→立ちC】Ⓙ【A→B→⬅+B】Ⓙ【B→C】Ⓒフラガラッハ　ダメージ13876

Ⅰは、最初の➡+D後すぐに上方向にレバーを入れつつ立ちAを出し、少し遅めにオルナを出すのがコツ。Ⅱはガード時のリスクこそ高いものの、ダメージが非常に大きい。

対戦攻略 朱鷺宮神依

愛のアルカナを選べば、レバー入れ投げ後の起き攻めが強力に。連続技も強化できるぞ。

Text：KYO

トリス スフェラを使った起き攻め

愛のアルカナでレバー入れ投げを決めたら、最速でトリス スフェラを出してニュートラルor➡＋Dでアルカナホーミングし、起き攻めを狙おう。主な選択肢は、①ニュートラルD→ジャンプB、②ニュートラルD→着地しゃがみB、③➡＋D→A閻間の三つだ。

①は少し長めにホーミング移動しないと、ジャンプBの発生前に着地するので注意。逆に②は、素早く着地すると見切られにくい。③は、相手が起き上がる前にA閻間で通過すると、トリス スフェラが逆ガードに。



トリス スフェラは、弾が見えた瞬間からアルカナホーミングが可能。

ドロシー、神依、このは、舞織、きら、アンジェリアには、閻間をBで出そう。

また、連続技は【しゃがみA→しゃがみB→↗＋E】Ⓒ枯霊→ウラニオ トクソⒽ（➡＋D）→↗＋BⒿBⒿ【B→C】Ⓒ天鎖（3段目）Ⓒ崩灯が狙える（ダメージ11637）。簡単かつ高威力なので、積極的に功刀を使おう。



逆ガードとなる③はヒットしやすい。ヒット時は閻間の硬直が解けた後、素早くフロントステップから連続技を決めよう。

対戦攻略 このは
Konoha

アルカナフォース対策になる連続技と、使いやすい愛のアルカナでの起き攻めを紹介。

Text：フラン

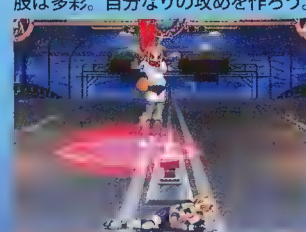
アルカナフォースを誘う

連続技にしゃがみBやA疾風突きを組み込み、事前の技がヒットした直後にアルカナフォースを使われた場合、その後に最速のこのは落としの術が確定することが判明。アルカナコンボに立ちBを挟み、続けてしゃがみBとしゃがみCを使い分ければ、アルカナフォースの使いどころを惑わせられる（しゃがみCに合わせられた場合は闇のシュヴーァのみ確定）。

A疾風突きはB疾風突きより空中復帰不能時間が短いので、しゃがみCから連続ヒットさせた後は、ホーミングキャンセル（➡＋D）から最速の立ちAで拾うといい。ただし、やられ判定が後ろにあるきら、キャサリンには➡＋Dを若干延ばす必要があり、やられ判定が小さいドロシーに対しては、立ちAではなくしゃがみAを使う必要があるので覚えておこう。

愛のアルカナで攻めを強化

飯綱落としの術は、着地の硬直を超必殺技でキャンセル可能。愛のアルカナならキャンセルでトリス スフェラ→アルカナホーミングとすれば、強力な起き攻めができる。ニュートラルD～ジャンプBで固めたり、➡＋Dで接近しつつ、中段の➡＋C、トリス スフェラのガード方向を変えられるAorCこのは隠れの術・地、ジャンプ防止の遅め➡＋Bを狙うなど、選択肢は多彩。自分なりの攻めを作ろう。



2段ジャンプ後に飯綱落としの術を決めれば、ホーミングキャンセル（↙+D）→トラペズィオから起き攻めが可能。

あるかな2 よろずメモ
●はぁと補足：シトゥイーク～ニュートラルD後はジャンプCをガードさせ、中段のフロントステップ～昇りジャンプAで崩すのも手。　●神依補足：功刀使用後なら、ニュートラルD～ジャンプBから逝斬としゃがみBで再度二択を迫るのも有効。　●このは補足：トラペズィオでの起き攻めは、着地前に最速で↙+D→トラペズィオ（⬆）と出した後、そのままジャンプBで表ガードに、↙に入れてからジャンプBを出せば逆ガードになる。

対戦攻略 春日舞織

連続技後の攻めに難がある舞織。今回はゲージを使って攻めを維持する連続技を紹介。

Text：フラン

低空雪月花から起き攻めへ

連続技の軸となる桜花の舞ヒット後は、高い位置で追撃を決めることになり、締めに雪月花の舞を決めても攻め続けるのに適さない状況となってしまう。だが、画面端付近で連続技を決めたときは、ゲージを2本使用すれば雪月花の舞を低い位置で決めることができ、そこから起き攻めを狙えるようになる。

その連続技は、～C桜花の舞Ⓗ→（ニュートラルD）→ジャンプAⒸ→雪花の舞～月花の舞～雪月花の舞→（落下中に）ジャンプ中➡＋B→（着地）ジャンプAⒸ雪花の舞～月花の舞～雪月花の舞、というもの。1回目の雪月花の舞後はレバーを前方向に入れ続けて前進し、低い位置でジャンプ中➡＋Bをヒットさせるのがコツだ。着地後はフロントステップからジャンプすると、ジャンプAを当てやすいぞ。ただし、ドロシーに対してのみ、2回目の雪月花の舞が全段ヒットしないので注意。

雪月花の舞で空中連続技を締めた後は、アルカナ必殺技などを出せば攻めを継続することが可能。中段の雷呻落としや➡＋Cを使って、積極的に相手のガードを崩していきたい。



1回目の雪月花の舞後はレバーを前方向に入れ続け、できるだけ相手に近付くこと。ジャンプ中➡＋Bを当てる高さは、左の写真を目安に練習しよう。

対戦攻略 美凰

魔のアルカナで狙える起き攻めを紹介。切り返し手段の技の乏しいキャラに効果的だ。

Text：がーくん

魔のアルカナの起き攻め

魔のアルカナ選択時にレバー入れ投げを決めた後は、強力な起き攻めが可能。まずは最速で地克転身→デシリュール（⬅⬇⬆＋攻撃ボタン～Eずらし押し～⬆）と出し、相手の真上に移動しよう。その後、少し遅めにジャンプCを出せば正面からの攻撃になり、同じタイミングでレバーを前方向に入れつつジャンプCを出せば背後から攻撃できる。見切るのがほぼ不可能な表裏の二択となるぞ。

この起き攻めは、相手にアルカナブラストや発生が遅めの無敵技を出されても、着地後にガードできるのが強み。発生の遅い超必殺技なら、暗転を見てから無敵技などで反撃可能だ。暗転の無い無敵技を出すと読んだら、⬆or⬅＋Dのホーミング移動で回避して反撃するといい。なお、ジャンプCをしっかり重ねれば、通常技を出されることは無い。

相手が立ちガードし始めたら、技を出さずに着地してのしゃがみAも交ぜるといい。このときも、相手に接触する瞬間にレバーを前方向に入れると背後に着地できるぞ。



レバー入れ投げ後、最速の地克転身→デシリュールで相手の真上付近にワープ。

続けてこのぐらいのタイミングでジャンプCを入力し、相手の起き上がりに重ねよう。

レバーを前方向に入れてからジャンプCを出すと、振り向いて背後から攻撃するぞ！

対戦攻略 リリカ・フェルフネロフ

今月は空中ガードを崩すテクニックを紹介。とっさに狙えれば役立つこと間違い無しだ。

Text：伝説のオタク

トルネードエッジ活用法

空中に逃げる相手に対し、フロントステップからの昇りジャンプAを空中ガードさせた後は、ガードを崩すチャンス。遅めにジャンプBを出して自分が降り際かつ低い位置から空中ガードさせ、さらに遅めのキャンセルでBorCトルネードエッジを出せば、相手の下をくぐるように当たってめくりになるのだ。ハリケーンスパイラルまで入れ込めば、ヒット時に下記の連続技Ⅰを決められる。なお、このめくりは画面端でも狙えるぞ。



これくらいの位置でジャンプBからトルネードエッジを出すとめくりになる。キャンセルが早過ぎると連続ガードになってしまうので、遅らせて出そう。

空中戦での連続技

Ⅰ（相手空中）BorCトルネードエッジ（めくりヒット）Ⓒハリケーンスパイラル（1段目のみヒット）Ⓗ（⬆＋D）→ジャンプ【C→E】→（着地）ジャンプ※【A→B】Ⓙ【A→B】Ⓒトルネードエッジ（C･A･A）Ⓗ（⬆＋D）→AⒸトルネードエッジ（C･A･C）　ダメージ:8598

Ⅱ（愛のアルカナ、相手空中）ジャンプ【A→B】Ⓒハリケーンスパイラル（3段目）Ⓒウラニオ トクソⒽ（ニュートラルD）～Ⅰの※以降と同様　ダメージ 10764

Ⅰは本文で紹介したテクニックを使い、トルネードエッジをめくりでヒットさせた後の連続技。Ⅱは、空対空から各種ゲージを注ぎ込んで大ダメージを与える連続技だ。

対戦攻略 リーゼロッテ・アッヒェンバッハ

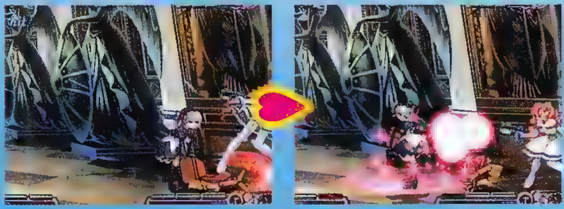
今月は連続技からの起き攻めを紹介。難度は高いが強力なので、ぜひマスターしてほしい。

Text：伝説のオタク

連続技から起き攻めへ

抗えぬボイゲンの2段目ヒット後は、2回目のバウンドまでダウン回避不能となるので、連続技をこれで締めれば起き攻めを仕掛けやすくなる。

その後は最速でマルテルンやフェアルグ ロルグを設置すれば、相手がダウン回避をしても、こちらが有利な状態を維持できる。また、抗えぬボイゲン後にしゃがみCをヒットさせ、続けてトリス スフェラやスリオーズイなどを出せば、相手の起き上がりに重なりやすい。各種E（最大タメ）や人形の攻撃を組み合わせれば、密度の濃い起き攻めが可能だ。



画面端の空中連続技を抗えぬボイゲンの2段目で締めれば、大幅に有利な状況を作れる。スキの小さいアルカナ技を中心に、いろいろと試してみよう。

画面端での連続技

Ⅰ（人形収納時）［しゃがみA→立ちB］ⒸB別たれたゼーレ→しゃがみCⒽ（➡＋D）→立ちA（2段目）Ⓙ※［A（1段目）→B（下方向＋B）→E（下方向＋BE同時押し）］→人形しゃがみC→（着地）C抗えぬボイゲン設置→ジャンプ［C→E］→抗えぬボイゲン2段目ヒット　ダメージ:7506

Ⅱベトルークの朱い涙（8段目）Ⓗ（➡＋D）→立ちA（1段目）ⒿA（1段目）ⒸA別たれたゼーレ→2段ジャンプ～Ⅰの※以降と同様　ダメージ:7486

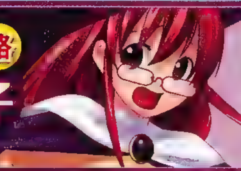
Ⅰはジャンプ【A→B→E】のつなぎを遅らせて、人形しゃがみCを低めに当てよう。Ⅱは立ちAを高めに当てて、別たれたゼーレ後は一瞬待ってから2段ジャンプしよう。

あるかな2 よろずメモ

●リリカ補足：今回紹介したテクニックで使うトルネードエッジは、横幅が標準以下のキャラにはBで、横幅が広いキャラにはCで出すとめくりで当てやすい。

●リーゼロッテ補足：人形分離時に画面端付近で立ちE（最大タメ）をガードさせた後は、ガードクラッシュさせた相手に連続技Ⅰの立ちA以降を決められるぞ。

対戦攻略 安栖頼子



高威力の連続技が可能な愛のアルカナ。立ち回りを覚え、実戦投入してみてはいかが？

Text OYZ

愛のアルカナでの立ち回り

中～遠距離では、基本通りジャンプ中➡or⬈＋Cでけん制。それよりもやや離れた間合いになったらロズ スフェラやロズ トクソを使い、それらを盾に古のタリズマンを狙おう。

地上のロズ スフェラは、相手のジャンプ攻撃と相打ちになる場合がある。その後はC襲い来る地獄の制裁で追撃できることが多いので、見逃さずに。また、ロズ スフェラを出した後にA襲い来る地獄の制裁で相手を跳び越せば（下をくぐれば）、飛び道具が逆ガードになるのでヒット率が高い。

連続技解説

Ⅰのジャンプ A 後は、➡⬅⬉⬇⬉➡＋C～Eずらし押しと入力すればトリス スフェラの暴発を防げる。これが苦手な人は、ホーミングキャンセル後にジャンプBⒸ▶B襲い来る地獄の制裁Ⓒ▶ウラニオ トクソとつないでもOKだ。ダメージは若干落ちるものの、入力が簡単になるぞ。

Ⅱは、実戦で決める機会が多い上に高威力。マスターしておきたい。

Ⅲは、強化版の生死を御する禁忌の魔術のみダウン追い打ちが可能なことを利用。追撃は素早く出そう。

新着連続技

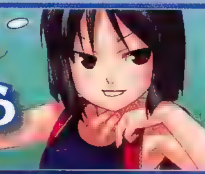
※制裁＝襲い来る地獄の制裁

Ⅰ（愛のアルカナ、相手空中） C制裁Ⓗ▶（ニュートラルD）→ジャンプAⒸ▶C制裁Ⓒ▶ウラニオ トクソⒽ▶（ニュートラルD）→BⒿ▶［B→C］　ダメージ:10353

Ⅱ（愛のアルカナ、古のタリズマン効果中） A制裁（5ヒット）～C制裁（5ヒット）Ⓒ▶ウラニオ トクソⒽ▶（ニュートラルD）→ジャンプBⒸ▶B制裁（2～3ヒット）～A制裁（5ヒット）～C制裁（5ヒット）　ダメージ:12516程度

Ⅲ（古のタリズマン効果中）生死を御する禁忌の魔術→ホーリーソングorスプレンギァor轟天焦　ダメージ:8500（生死を御する禁忌の魔術4回→轟天焦の場合）

対戦攻略 大道寺きら



選んだアルカナによって、状況ごとの連続技が変化する。今回は魔と愛を解説しよう。

Text : OYZ

魔のアルカナ

各種復帰後を狙った攻めが得意なきら。相手がそれを警戒するようなら、空中連続技の締めにジャンプBⒸ▶アンプワゾネが決まりやすい。

また、連続技Ⅰのように➡＋Cから追撃が可能。➡＋Cは空中ガード不能でジャンプし始めに当たりやすいので、けん制でばらまいていこう。江古田式ランドマイン後の追撃が安定するのも特徴。連続技Ⅱのミルワールは、少し遅めに出すといいぞ。

愛のアルカナ

愛のアルカナを選べば、各種飛び道具で横からのけん制手段が増える上、連続技の威力がアップする。

連続技Ⅲは、ゲージ効率を考えると2発目のウラニオ トクソで止めておくのが実戦的。それでも11000を越えるダメージを与えられる。

連続技Ⅳは、➡＋Dで少しだけ前進。その後、引き付けてから立ちBを当てよう。ウラニオ トクソを2発決めれば、ダメージ10000オーバーだ。

アルカナごとの連続技

Ⅰ（魔のアルカナ、画面中央） ➡＋CⒸ▶ミルワール→［立ちA→しゃがみB］Ⓙ▶ハイジャンプ遅めAⒿ▶［A→B→E］→［立ちA→しゃがみB］Ⓒ▶江古田式グレネード　ダメージ:8043

Ⅱ（魔のアルカナ）江古田式ランドマインⒸ▶ミルワール→降りジャンプE→しゃがみBⒿ▶ハイジャンプ遅めAⒿ▶［A→B→E］→［立ちA→しゃがみB］　ダメージ:9024

Ⅲ（愛のアルカナ）しゃがみBⒿ▶ハイジャンプ遅めAⒿ▶［遅めA→B→E］→［立ちA→立ちB］Ⓒ▶ウラニオ トクソ｛Ⓗ▶（➡＋D）→立ちBⒸ▶ウラニオ トクソ｝×3　ダメージ:14795

Ⅳ（愛のアルカナ、画面中央）江古田式ロケット砲Ⓗ▶（➡＋D）→立ちBⒸ▶ウラニオ トクソ｛Ⓗ▶（➡＋D）→立ちBⒸ▶ウラニオ トクソ｝×2　ダメージ:13127

対戦攻略 フィオナ・メイフィールド



今回はリーチに優れたしゃがみEからの連係と、愛のアルカナの高威力連続技を紹介！

Text : age

しゃがみEを活用

しゃがみEはリーチが比較的長く、数少ない空中ガード不能技なので、連係にうまく組み込んでいきたい。

一部のアルカナなら、画面端でしゃがみEの先端を当てつつアルカナ技を出せば、割り込まれにくくガードされても攻めを継続できる。しゃがみEヒット時はニュートラルDでアルカナホーミングをすれば、ジャンプAからの追撃が間に合うぞ。有効なのは、聖のホーリーボイス、罰のシトゥイーク、愛のロズ スフェラ、闇のマルテルンなど。特にマルテルンなら、ヒット時にE押しっぱなしのまま追撃すれば、さらに起き攻めが可能だ。



聖のホーリーボイスや罰のシトゥイークなら、ガードキャンセル➡＋Dで相殺されても、



相手の反撃を⬅＋Dのアルカナホーミングで回避することができるぞ。

愛のアルカナの連続技

Ⅰ（愛のアルカナ）［しゃがみA→立ちB］Ⓒ▶グランディバイドⒸ▶ウラニオ トクソⒽ▶（➡＋D）→しゃがみCⒿ▶［A→B］Ⓙ▶［A→B→C］Ⓒ▶Cヘヴンズフォール　ダメージ:9742

Ⅱ（愛のアルカナ）［しゃがみA→立ちB→しゃがみC］Ⓗ▶（➡＋D）→［立ちB→⬅＋C］Ⓒ▶カレトヴルッフⒸ▶ウラニオ トクソⒽ▶（➡＋D）→［立ちB→⬅＋C］Ⓙ▶ハイジャンプBⒿ▶［B→E］　ダメージ:10392

Ⅰはホーミングゲージ1本で決められ、Ⅱは2本必要だが威力が高め。どちらもアルカナフォースで反撃を受けやすいので、相手がそれを使えない状況で狙うのが安全。

闘劇'08 店舗予選リポート

5/5　ドライブインセゾン

ゴールデンウィークも終盤に差しかかった5月5日、群馬のドライブインセゾンでは、総勢64人の予選トーナメントを開催。北陸勢や関東勢はもちろん、東海地方などからもプレイヤーが集結し、かなりの熱戦が繰り広げられた。

その中で決勝戦まで勝ち上がったのは、前作からフィオナを使い続けている「ぱしー」（フィオナ）と、『GGXX』でも有名な「南」（ゼニア）。ぱしーがリーチの長いジャンプBを中心に、風のアルカナの3段ジャンプ、ガードキャンセル➡＋Dをうまく使いこなし、鉄壁の守りで見事青切符を獲得した。

WINNER



ぱしー（フィオナ）

5/10　MAXPLAZA善通寺

5月10日に香川県のMAXPLAZA善通寺で実施された予選トーナメントには、四国勢だけでなく中国、関西、関東地方からの遠征者も多数参戦し、総勢39名で争われた。地元の雄、前回闘劇『アルカナハート FULL！』準優勝の「シャカポ」（ゼニア）も参加しており、その動向に注目が集まっていた。

激戦を勝ち抜き決勝に残ったのは、前作も闘劇本戦に出場した「亀井」（美凰）と、広島の「ピアニスト」（頼子）。「ピアニスト」は大会の緊張をものともせず、古のタリズマンを驚異的な入力精度で完成させて勝利をものにしたぞ。

WINNER



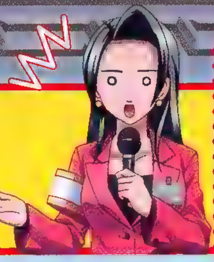
ピアニスト（頼子）

あるかな2 よろずメモ

●頼子補足：強化版の生死を御する禁忌の魔術後の追撃は、相手がゼニアなら鏡のアルカナのファンタシアも有効。ダウン追い打ちは2ヒット目以降に重い補正が掛かるので、多段技は不向きだ。

●ドライブインセゾン予選補足：64人の定員に対して、96人ものエントリーがあった本大会。参加権を争う抽選では、くじを引いたプレイヤーから悲鳴が上がるシーンも。

アルカナ SIGNALS!



今月も現場の兵藤が……って、何か私のスペースが減って新コーナーが!?　そそそ、それはともかく、今月も『アルカナ』の力作投稿と最新情報をお届け致します！

エクサム公認!!

今月のぴろりん♪占い

コイン投入時の「ぴろりん♪」がだれの声かで、運勢を占ってしまうこのコーナー。今月のラッキーぴろりん♪はミケ！　あなたには魔界の力が宿っています。自信をもって対戦に臨みましょう。ラッキーアイテムはもちろんフレンチクルーラー！

闘劇予選に負けるな!!

アルカナGALLERYS！

激闘続発、夏に向けてヒートアップしている『アルカナハート2』闘劇予選。投稿も負けじと、大いに盛り上がって参りましょう！



（福岡県　皐月トミイさん）
☆新聖女が増えても、依然大人気のはぁと嬢。底抜けの明るさとかわいさで、愛をお届けです！



（東京都　有葉貴童君）
☆授業中、ラジコン遊びが先生にバレた!?　ここは「ゴメンっしょ！・」と逃げるしか！



（群馬県　アフロ君）
☆気高き雷の女王・ヴァンリーの勇姿。アルカナもキャラ同様、全員個性的ですよね！



（広島県　深月君）
☆イル・クローマでクロマシアス公召喚！　かわいい仕草ですが、直後に惨劇が……（汗）

私が一番。いじょ。

今月の投稿数No.1は、当然のごとくアンジェリア嬢。その姿と設定のインパクトで、既に多くの人間どもの心をわしづかみ状態!?



（東京都　大沼由実さん）
☆Yシャツ一枚、しかも……。「透けてて大丈夫なの!?」と、だれもが初見で疑ったハズ!?



（群馬県　旭川さん）
☆このように姿はかわいいお子さま。でも言動や行動は、余裕で人類の枠を超えてます！



（東京都　よしみ君）
☆単独コーナーになったのでご勘弁を（汗）。「いじょ♪」はいろいろ使える言葉ですね〜。

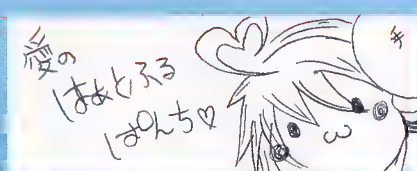
『アルカナハート 2』ムック上巻 とにかくすっごいアンケート紹介

ムック上巻のアンケートハガキから、自由欄の気になる投稿をチェック！　下巻でもご意見ご感想、お待ちしています！

キャラのプロフィールに「○○の日」と付け加えられているのに納得したり爆笑したり。「ランドセルの日」や「あんぱんの日」って（笑）。
（岐阜県　長良川広久君）
☆ちなみに、すべて実在する記念日です（笑）。

とても参考になることが載っていて、子供の自分でも数連勝できるようになりました。
（宮城県　フミ君）
☆下巻の詳細データで、さらなる連勝を！

キャラの背景などの話を見るのが楽しかった。もっとこのような話があったりすればうれしい。
（青森県　名無し君）
☆下巻ではまさに、そのキャラのお話が……!?



（神奈川県　草渡花丸さん）
☆愛がかわいい〜♪　でも、威力は高そうな……（汗）。



（兵庫県　清光君）
☆大土神様の御加護です。各種祈願は春日神宮まで。

より深く「2」に迫る！ ムック下巻をお楽しみに！

鋭意製作中のムック下巻ですが、発売は少し遅れて7月に。申し訳ございませんが、もう少しお待ち下さい。今月は2枚の素材を奪……あ、いえ快く担当からご提供いただきましたので公開！　こうした設定画やラフ画も惜しみなく収録されるようですよ！



こちらはペトラ嬢の二挺拳銃、アレクサンドラ・クリスティーナの設定画!?　非常に精密ですね！

聖女のヒミツを満載!!



こちらはとある聖女の私室。ベッドの天蓋などを見るに、やはりあの高貴なお方の……!?

あるかな2 よろずメモ　『アルカナSIGNALS!』では、『アルカナハート』シリーズに関するイラストなどの投稿や、エクサムさんへの質問などを随時募集中です！　宛先はこちら↓
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アルカナSIGNALS!」係　Mail:arcanaheart@arcadiamagazine.com

『改』の特性を理解して追撃開始だ!!

頭文字D ARCADE STAGE 4 改

よりシビアな、緊迫したバトルが可能になった「改」だが、その進化によってさまざまなポイントが微妙に変化している。注意すべきはコーナリング。今までのように切りっぱなしだとクラッシュしてしまうぞ!

頭文字D ARCADE STAGE 4 改
■メーカー ：セガ
■ジャンル ：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発 売 日：2008年3月(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH

Text:ずるずる◉

オーバーステアに注意しよう!

これまでは、タイミングや速度などの調整はあるものの基本的に思い切りハンドルを一気に切り込み、インをキープしていた。だが『改』では、横滑りが続かず、オーバーステアに陥ってしまう。



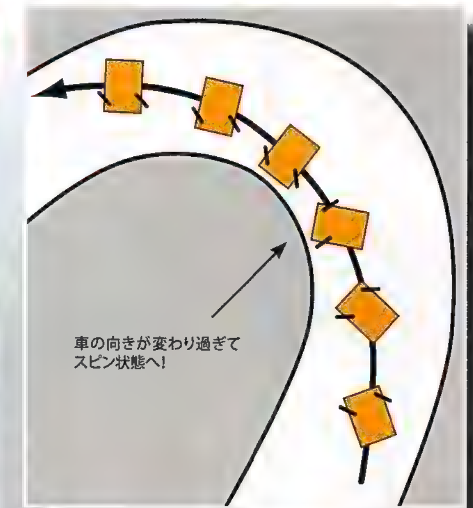
前作までのように強引にインへ切り込み、この状態でインをキープしようとするとマシンが流れ始める。

大きく切り込んでいるので当然だが、この状態は攻略上、大きな問題となってしまう。

まずは「どうしたらコントロール不能になるのか」をしっかり理解して、対処方法を覚えていこう。

今までならオーバーステアにならなかった。しかし『改』では、マシンが滑って横になり、大きくタイムロスしてしまう。





切りっぱなしは危険!「ミドルコーナー」

『改』では、スムーズにドリフトさせようとしてタイヤを滑らせるときと明らかに違う、コントロール不能に近い「オーバーステア」が出ることがある。これは、コーナーでそのマシンの通過限界速度を超えているときに出る挙動だ。コーナー進入時にしっかりブレーキで減速すれば、挙動を乱さずにしかもオーバーステアの発生を抑えられるはずだ。ハンドル操作だけに集中するのでなく、コーナーごとに適切なブレーキングの量を探ってみよう。



アクセルを緩めて対処すると、グリップを失って不安定になる。

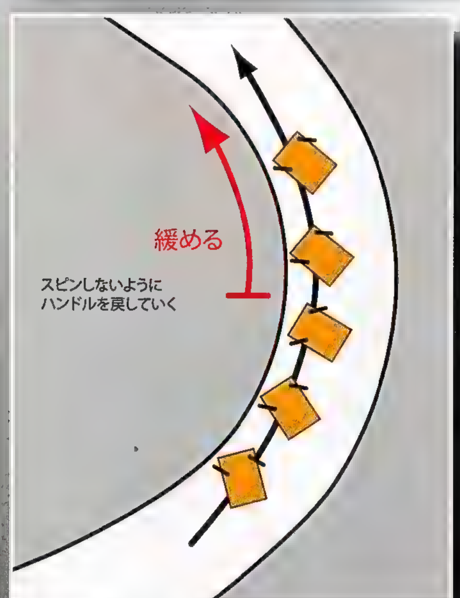






切り込んでいくタイミングは変わらないので、まずはしっかりインを突く。絶対に後半で切り込みを修正しないように!

クリッピングポイント通過してコーナー出口が見えたら、少しずつハンドルを戻してオーバーステアを解消する。



切り込むタイミングが命！「ヘアピンコーナー」

ヘアピンコーナーは、ハンドルをいっぱいに切り込んでいる時間が短い。しかしコーナーがきつい分、マシンが滑り出す力は早いタイミングで強くなるので、ミドルコーナーよりも早めにインを突かなくてはいけない。いっぱいに切り込んでいる時間を短くし、素早くハンドルを戻すことが対処方法となる。

これまでは切り込むタイミングが少し遅れた場合、立ち上がりの加速が悪くなっていた。膨らまないようにするために切り込む時間を長くしてリカバリーしていたが、『改』ではマシンが横滑りし、スピンしてしまうので注意しよう。

コーナー出口でミスが出る場合は、インからではなくアウトから進入し、早めに大きくマシンを横に向けてインをキープしよう。



インから突っ込むと後半で膨らむ可能性が高く、滑っていってしまう。慣れるまではアウトから進入した方がいいだろう。

速く脱出するには、早めにインをキープして、安全にハンドルを戻せる状況を作り出さなくてはいけない。



連続コーナーは各コーナーのRを見極めること！

応用編として、ミドルコーナーの切り返し部分をピックアップ。そこでの対処方法を見ていこう。

連続で切り返すコーナーの攻略の基本は、リズミカルなステアリング操作にある。しかし、しっかりインを突こうとして切り込み具合を重視すると、ついつい切り込んでいる時間が長くなり、マシンが横滑りしてしまうことになる。

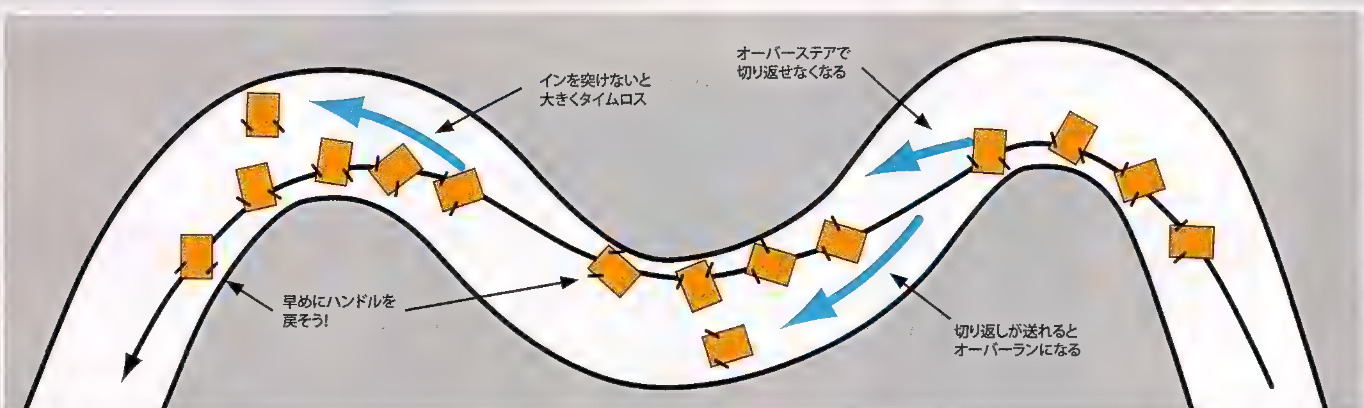
これまでのように、早く大きく切り込むのではなく、まずは各コーナーのRの具合をしっかり把握しよう。大きく切り込むコーナー、切り返すだけのコーナーを覚え、マシンが不安定にならないように注意すれば、速く走れるようになるだろう。



各コーナーのRの大きさが同じであれば、切り返すタイミングに注意すればいいが、大きさが違う場合、きつい場所と緩い場所を把握することが重要。きついコーナーに切り込む場合は、切り込むタイミングと大きさ、そして時間にも注意して、マシンが横滑りしないように注意しよう。

緩いコーナーの出口でラインが膨らむと、次のコーナーの進入ラインがタイトになってしまう。そのため切り込む量、時間を増やさなくてはいけないので、ミスをしやすくなる。緩いコーナーの出口が膨らみそうな場合はすぐにアクセルオフ＆ブレーキを踏み、オーバーランしないようにコーナーへ進入しよう。





ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2008年 5月31日（土） 当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、
希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。
同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、
当選者を決めさせていただきます。
なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。

※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

KONAMI様ご提供

1 PS2「beatmania IIDX 14 GOLD」発売記念 特製扇子
1名様



バンプレスト様ご提供



2 機動戦士ガンダム ザクサウンドアクションフィギュア
2種セット3名様



3 機動戦士Vガンダム DX組立式 ディスプレイモデル スペシャル
3名様

日本プロ麻雀協会/セガ様ご提供



6 新世紀エヴァンゲリオン 大冒険フィギュア The Dark Brigade
2種セット3名様



7 大澤ふみなプロサイン入り MJ4 MEMBER'S CARD
10名様
※実物には大澤プロのサインが入ります

ティームエンターテインメント様ご提供



4 戦国BASARA® X オリジナルサウンドトラック
3名様



5 東京ジョイポリス パスポート
5組10名様

MONEY JAPAN編集部提供



8 小倉優子のはじめましてFX
3名様

タイトー様ご提供



9 もやしもん もやしもん感温! かもされグラス
2種セット2名様

バンダイナムコゲームス様ご提供



10 ナンジャタウンパスポート
5組10名様

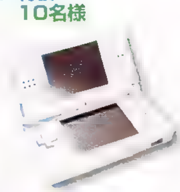
編集部提供



12 アルカディア特製 図書カード 10名様

11 新型プレイステーション・ポータブル 2名様





13 ニンテンドーDS Lite
2名様

※PSP、DSともに色は選べません

プライズワンダーランド

アイコンの見方

- **袋タイプ**:中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**:首などのくびれた個所が狙い目。
- **箱タイプ**:側面の穴か、フタのすき間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**:コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**:これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**:細めなので本体も狙える。割と簡単。

今月も至高のフィギュアや実用的なアイテムが盛りだくさん！ 先月からスタートしたプライズテクニック講座では、マスターすれば獲得率アップ間違いなしのお役立ちテクニックを解説!!



WCCF Intercontinental Clubs 2006-2007 サッカーフィールドマット

セガ／6月中旬／全1種

『WCCF』のプライズがついに登場！ このマットさえあれば、家でもイメトレ可能!?



機動戦士ガンダム ザクサウンドアクションフィギュア

バンプレスト／6月下旬／全2種

シャア専用ザクと量産型ザクのアクションフィギュア。右腕を上げると、ザクマシンガンの発射音が高らかに鳴り響く！



WCCF Intercontinental Clubs 2006-2007 ベストイレブンカードファイル

セガ／6月下旬／全2種

『WCCF』の監督カードを1枚、選手カードを32枚収納可能。選手カードはポジションごとに収納できるぞ。

オトメディウス エレメント携帯ストラップ

KONAMI／登場中／全4種



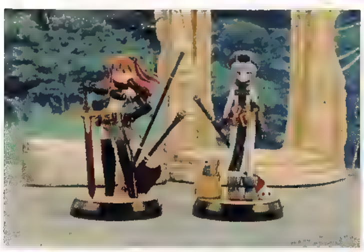
愛らしいエレメントのストラップ。記載されたアクセスコードで、ゲーム内のアイテムを入手できるぞ。



機動戦士Vガンダム DX組立式ディスプレイモデルスペシャル

バンプレスト／6月中旬／全1種

『ガンダムVS.ガンダム』でも活躍中のV2アサルトバスターガンダムが登場！ 全高約16cmで、うれしいディスプレイ台座付き。



新世紀エヴァンゲリオン 大冒険フィギュア The Dark Brigade

セガ／6月上旬／全2種

綾波とアスカフィギュアのカラーバリエーション。ふたりのイメージカラーとは異なるブラックベースの塗装が新鮮！



スペースインベーダー バスタオル

タイトー／6月下旬／全1種

生誕30周年を迎えた『スペースインベーダー』のバスタオル。海水浴シーズンに備えてぜひゲットしておきたい。



もやしもん わるい菌たちぬいぐるみ

タイトー／6月上旬／全5種

人気コミック「もやしもん」に登場する菌たちのぬいぐるみ。虫歯菌に扮するオリゼーに注目！

プライズテクニック研究所 プテ研

第二回目のテクニック 首引恋慕（くびひきれんぼ）

イラスト:森茶



今月のプレゼント

毎月、メーカーさんからいただいた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は135ページの読者プレゼントコーナーを見てください。

●セガ

新世紀エヴァンゲリオン
大冒険フィギュア The Dark Brigade　2種セット3名

●バンプレスト

機動戦士ガンダム
ザクサウンドアクションフィギュア　2種セット3名
機動戦士Vガンダム
DX組立式ディスプレイモデルスペシャル　3名

●タイトー

もやしもん
もやしもん感温!かもされグラス　2種セット2名

三国志大戦享楽的雑多企画頁

銅雀台

三国投稿演義

7月の全国大会決勝に向けて戦法が洗練されている昨今ですが、投稿もまた同じ！ 今月も力作の数々をご紹介しますぞ！



（英傑十品・神奈川県　PAYPAY君）
Ⓗ俺たち黄巾族！ ひそかに『2』の周倉殿と張宝殿も参戦していますが、まぁ、いろいろ無理でしょうな（何）。



（大英傑九品・大阪府　J・Bさん）
☆魏が誇る優秀な文官、その筆頭であるお二方。魏王の色・赤が、より知的に見せてくれますな！



（投稿帝七品・福岡県　皐月トミイさん）
☆「ニーソと生足って究極の二択ですよ！」（裏面より）奮激と麻痺矢、相性はバッチリなのですが同時投入は不可能と……え？ お、おみ足など見ておりませぬぞ!?（汗）



（良将十品・岡山県　鴉文君）
☆魔王・董卓、その一瞥。もはやその目は人ならず……。



（九品・東京都　ありささん）
Ⓗ呉の忠臣・朱治殿ですが……男性ということを忘れそう!? 尚香様よりもかわいらしく見（以下処刑）



（軍師八品・石川県　チーパオさん）
☆水面の月華を背に、小覇王は不敵に構える。この堂々たる姿、雄飛発動の直前と見ましたぞ！



（十品・福島県　堺幸四郎さん）
Ⓗ今日の姫様は眠気ゼロ!? 自分も飛天の勢いですかな！



（十品・福島県　大和弥生さん）
Ⓗ能ある鳳雛、無頼にて爪を隠す。笑みが彼のすべてを語ってますな！



（大英傑八品・北海道　くらげ改め関ぷちさん）
Ⓗ魏の文王、戦は苦手とまず一服の図。「募兵」が付く＝癒し系になるという法則!?

fan114が選ぶ！ 雄飛傑作

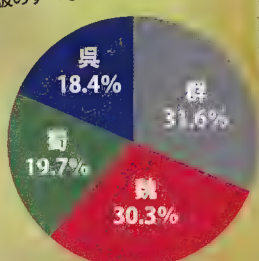
美麗！ そしてカッコいい！ の一言。ひと目見て惚れ惚れしました。構図も素晴らしく、二人の龐統がそれぞれ持つ独特の雰囲気を纏いつつ、連環を表す鎖、宙に映し出される鳳凰で統一されていて……完全にやられました。

この龐統になら、動きを拘束されるのも仕方ないなこりゃ（笑）。



（勇将九品・石川県　ぺーた君）Ⓗ

現在の投稿領土



来月の群雄祭りに向けてか、勢力図は群雄と魏の一騎討ち！ 蜀と呉は……少し失速気味ですかな？ カラー、モノクロ、マンガなど形態を問わず、投稿の援軍が欲しいところですなぁ！



投稿募兵中！

「銅雀台」では『三国志大戦』の投稿や企画案を募集中! あて先はこちら→ 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「銅雀台」係 メール投稿はafro@arcadiamagazine.com宛てに、住所等と共に「銅雀台」宛てと明記の上お送りを! Hマークがある投稿者の方のHPは、http://arcadiamagazine.comの「投稿者リンク」に掲載中!



闘劇魂 Vol.9

「闘劇'08」タイトルをしっかりフォロー

総収録時間 141分

誌面とDVDで 2倍お役立ち!!

巻頭は胸躍る新作情報目白押し！　特に目を見張るグラフィックで話題の『THE KING OF FIGHTERS XII』の記事では、その製作過程を取り上げ、ドット職人の魂に迫っているぞ！　好評稼動中タイトルである『戦国BASARA® X』と『アルカナハート 2』では特集記事とDVDにコンボ集を収録、人気タイトル『鉄拳6』、『Virtua Fighter5 VERSION D』では特濃攻略記事をモリモリ掲載。

予選真っ盛りの「闘劇'08」関係では、ついに決まったレギュレーション、熱い予選を克明に描写したレポート、そして全予選開催店舗リストを掲載して、闘劇が気になる方をサポート。おなじみの名物コーナーキャラクターランキング、トッププレイヤーに聞けまで取りそろえて、格闘ゲーマーを全方位的におもてなし！

©EXAMU Inc.

～DVD収録コンテンツ～

- 『戦国BASARA® X』基本連続技集
- 『アルカナハート 2』基本&応用コンボ集
- 『鉄拳6』上級者対戦（野試合）
- G3県別対抗23on23 ピックアップ
- 『メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2』関東最強チーム決定戦2 ピックアップ
- 『ストリートファイターIII 3rdストライク』刃万博ベストバウト集
- 『KOF'98』トッププレイヤー対戦動画
- 『スーパーストリートファイターII X』X-MANIA8ベストバウト集
- 『ザ・キング・オブ・ファイターズ XII』プロモーションビデオ
- 『ブレイブルー』プロモーションビデオ
- 『SOULCALIBUR III ARCADE EDITION』イザベラ・ネオ 24時間耐久マッチ

絶賛発売中!!

価格 1,449円（税込）

より強くなるための指南書が続々登場!!

ARCANAHEART 2 LEFT PART HEARTMATIC FOUNDATION

アルカナファン待望の最速攻略ムック！



聖女の基本が詰まってます。

『アルカナハート 2』入門書となる上巻では、全17名の聖女とアルカナを徹底紹介！　プロフィール、グラフィック付き技解説、対戦攻略&連続技ですべてが分かる！　対人戦で有効な戦術を基本と応用に分けて解説しているから、初心者の方も安心！　ゲームシステムの解説はもちろん、アルカナ選びのアドバイスも。

まさに、ファンのバイブルと呼べる1冊!!

絶賛発売中!!

定価 1,300円（税込）

©EXAMU Inc.

ARCANAHEART 2 RIGHT PART HEARTMATIC COMPLETION

聖女たちの魅力のすべてを公開！



初公開情報満載!!

好評発売中の上巻に続き、ファン待望のコンテンツを満載した下巻が制作進行中！　前作ムックで好評だった設定資料やボイス&メッセージ集、ショートストーリーのほか、ゲスト作家による描き下ろしイラストも予定。もちろん、全技&システムの詳細数値データも！『アルカナ2』ファンなら必携のこの一冊、ぜひご期待を！

©EXAMU Inc.

2008年7月発売予定

株式会社 エンターブレイン

大人気格闘タイトルのムックが発売!!



戦国BASARA® X 攻略ガイド

©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED.

戦国乱世を駆け抜ける"英雄(HERO)"になるための入門書!!

大好評稼働中の『戦国BASARA® X』。本作の魅力を凝縮したムックが登場。システム解説はもちろんのこと、個性的なキャラクターたちの技も写真付きで詳しく解説しているので、初心者でも安心の内容。もちろん、フレームデータなどもばっちり掲載!! 設定資料も掲載しているので、見るだけでも十分楽しめる。

定価1,550円(税込)
2008年6月13日発売予定

ザ・キング・オブ・ファイターズ '98 ULTIMATE MATCH Master Guide



©SNK PLAYMORE
※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

熱いご要望におこたえしてムック化!

10年の節目を迎えた2D格闘ゲームとしてのKOFシリーズ最新作となる『THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH』をムック化。各種システムの解説、全キャラクターの技を写真付きで解説、対戦攻略、CPU攻略など、あらゆる情報を掲載。PS2版にも対応しているので、1粒で2度おいしい内容だ!!

定価1,554円(税込)
2008年6月20日発売予定



機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム 攻略ガイド

至高の"ガンダム祭り"をムック化!

本作デビュー組も復帰組もどうぞ!

人気シリーズ最新作『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム』を、アルカディアがムック化!! 作品の垣根を超えて登場する全機体の技表や各種数値データ、システム解説、CPU攻略など、機体ごとの特徴もこれでばっちり。本作デビューや過去のシリーズからの復帰組はもちろん、現役プレイヤーも納得のボリューム。すべての機体を乗りこなせ!

©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・毎日放送

2008年6月発売予定

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ 通信販売のご案内

バックナンバーのご案内

掲載されているタイトル以外の刊行物をお探しの場合、弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)もしくは、エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)から、刊行物を一覧できます。

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からエンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。
通信販売・定期購読のお問い合わせ先。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア　メールアドレス:cs@eb-store.com
カスタマーサポート　(お電話によるお問い合わせ)　電話番号:0570-060-555

大期待の新作・人気タイトル、続々ムック化予定!!

その他のARCADIA EXTRAが気になる方は175ページへ!

読者が創るゲーセンの未来
アルカディアフロンティアーズ
Arcadia Frontiers

A-Fro

だれが忍びか分かるまい！
忍者村 2008 私服の陣

今年の忍神体

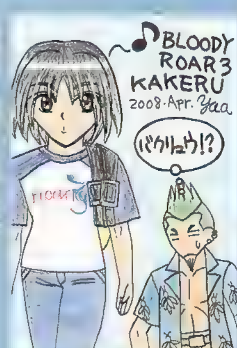








元々私服風の術





小犬丸流忍術 このは癒しの術

モリオモト標準装備、癒し系忍者このは嬢。もふもふ必至の癒し度を見れ！







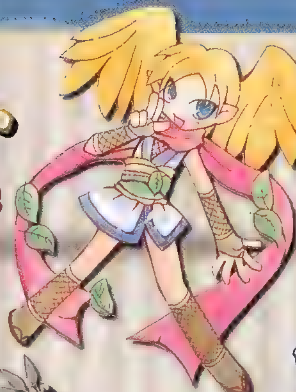
結論：すまん！忍び過ぎた!!

A・Fro回覧板 「聞くがよい」（首領）いやむしろ聞いて！ Aマークは担当感涙の力作の証、付いている方には当方特製の図書カードを贈呈します。また、作品につけられた担当者のコメントの頭にHマークが付いている方は、HPをお持ちなのです。本誌の公式HPに一カ月間リンクが設けられていますので、今すぐチェック！ URL:http://www.arcadiamagazine.com

アフロDEモード

俺が忍で忍が俺で 世界人民総忍者の巻

今回は通常営業より前に『アフリバ』が乱入！ そんなワケでオシャレ着替え部である当方では、忍者村本編とは逆に一般人（？）の皆さんが忍者に大変身で大騒動!?



フィリ（PMシリーズ）

（広島県　温井川天祐くのー）
☆風の身軽さで本職顔負け!? 実は木の葉隠れも使えるし！



アンジェリア（アルカナハート2）

（茨城県　mikoko忍者）
☆こっそりガルフォード風。いじょ。手裏剣より先にマーリン投げそう!?



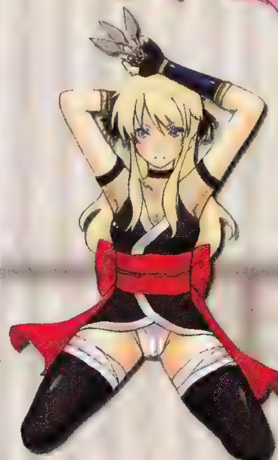
ジュディ（PMシリーズ）

（岡山県　仲村呼次男忍者）
☆和洋折衷の金髪くのー！ ……レイチェル？（逃）



リリス&セム（IIDXシリーズ）

（広島県　オキノくのー）
☆ROOTS26より黒兄妹推参！ 兄さん、元々トゲとか飛ばせそうな……。



シャロン（QMAシリーズ）

（兵庫県　つづらくのー）
☆少し照れ気味のお嬢様くのー。金髪碧眼が忍者服に映える！



彩葉&緋浮美（IIDXシリーズ）

（群馬県　ねこの子侍くのー）
☆老舗の呪……いや忍術!? 見事なウサギくのーの術かと。



ユリ（QMAシリーズ）

（三重県　ドリー虫アターー忍者）
☆格闘系学科には忍者授業も!? 手裏剣もひそかにゴールドメダル！



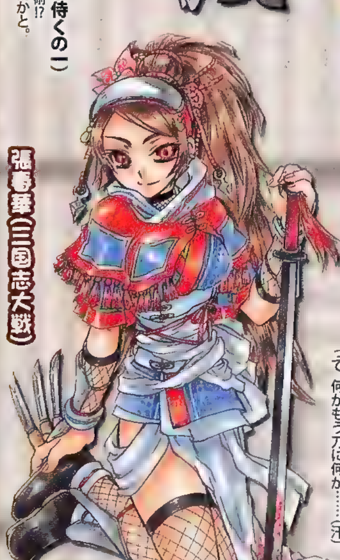
ジュリア（パワーストーンシリーズ）

（埼玉県　雪玉ゆうくのー）
☆変身能力はデフォルトで所有！ 裏の性格が忍術で加速しそう……。



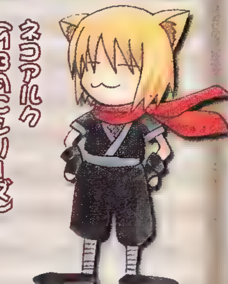
京&紅丸（KOFシリーズ）

（福岡県　綾騎かおるくのー）
Ⓗ忍の術符で待望の炎が!? 実は京が着火係とか（コラ）。



張春華（三国志大戦）

（福岡県　皐月トミイくのー）
☆伏兵&隠密戦法が実に忍者的！ って、何かもう刀に何か……（汗）。



ネコアルク（MBACシリーズ）

（富山県　流火季月くのー）
☆実は大気圏も突破可能（本当）。業界一スペックの忍者が誕生!?

究極忍法 レア忍逆返しの術

今年も忍び度400%のレア忍者が参上。両者の名前を言い当てた人は、おそらくハローワークで忍者になれます。



（東京都　大沼由実くのこ）
☆最大のヒントは本の題名。家庭用とは違うので注意。



（大阪府　座裏之助くのー）
☆この男、今年は私服でレア忍部に降臨ーッ!! ひそかに出演作品も10周年なのですよ！

A・Fro回覧板 今回は忍者一色でお送りしましたアフロDEモード、いかがでござりましたでしょうか？（無理な語尾）さて、今回募集するテーマは「学園七不思議」！ 納涼肝試しの季節にふさわしく、ホラーな感じに着飾ってください。キャラの全身が入る形で、背景は白のままでお願いします。あ、お色気花子さんないろはさんとかは駄目だぞ、絶対だぞ！（いつもの確信犯的振り）

A-Fro リバレーションズ 解放区

忍に押されて1ページだけど、今月も特濃!

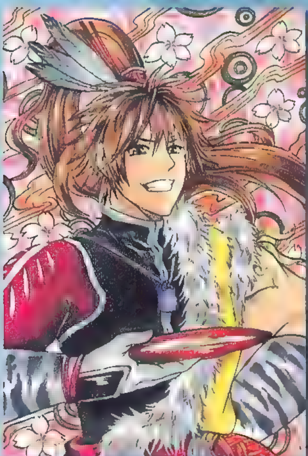
今月は忍者村に領土侵略を受けて1ページでの縮小営業ですが、いつもながらの投稿量でコーナー面積が決まるバトルの熱さに、そのことも忘れる風味! 新作も軌道に乗り始めた昨今、新たなタイトル応援コーナーや珍コーナーを設立したいという投稿若人のパトスはいつだって歓迎なのです。

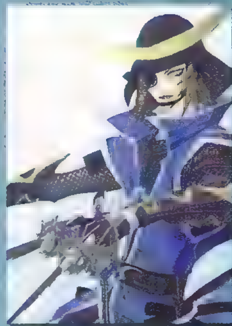
援軍レベル余裕で100

戦極X援軍

今月も投稿人気No.1!

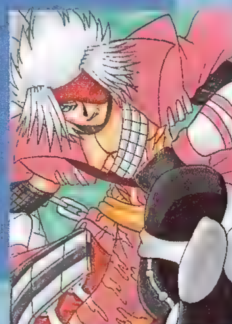
絶賛稼働中の『X』に、投稿という名の援軍アシストを! 今月も「アフリバ」一番人気を維持する当方、戦国HEROが大暴れ!!











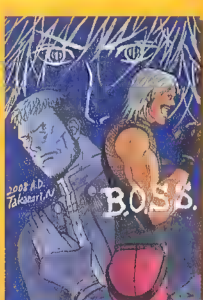


KOFっ子 TORNADO

『XII』の話題に魂燃ゆるKOFっ子集まれ! 今月も数多くの応援投稿をいただいております。



(熊本県 ジョー小西さん)
☆パンキッシュな路線に進化した庵! どう猛な美ぼうに、実によく映えます。



(東京都 西河"kodA・Y・U"貴教君)
☆『UM』のシメを飾る三人衆。この風格通り、強さも別格!



(東京都 くんこさん)
☆可憐さに目を奪われる一枚。伏目と肩の線が、少し大人?



(東京都 柊かえでさん)
☆今月のハピバーな方々代表! 『M』のメイラ兄弟とルイーゼも6月生まれです。

アトリエゴシック

ゴスゴス帝国

ゴスこそ勝利の鍵とばかりに、日々ゴス衣装をご推奨(SG)する当方。今月は梅雨の暗さをば、あえて「黒」で払拭します!

今、黒がトレンディー? ブラック系ゴス特集





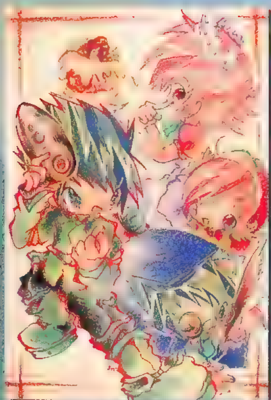


A・Fro回覧板 最近は投稿もメールで気軽にできる時代ですが、注意点が一つ! 携帯メールでイラストを送ってくださる方、携帯で送れる大きさのイラストデータは、画質が低過ぎて掲載不可能なのです。また、CGはプリントアウトして郵送するより、データのままメールでいただけた方が画質が安定します。「メールは不安……」という方は、打ち出しの郵送とメール、両方で同作品をご投稿いただいても無問題です!

アフロCMYK

通常営業カラーイラストはコチラ!

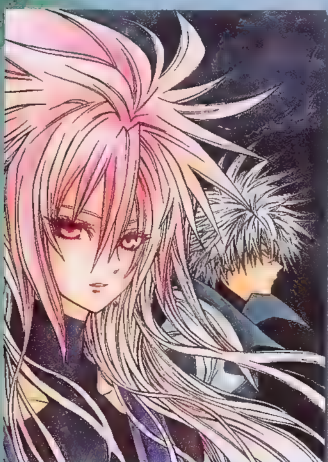
アーケードゲームを題材にした作品を手広く扱う高機動試作先行量産型改カラーイラストコーナーが「アフロCMYK」であるという事実を君たちに伝えておきたい。ジャンル、年代は実に不問ゆえ、身を粉にして投稿していただきたい。







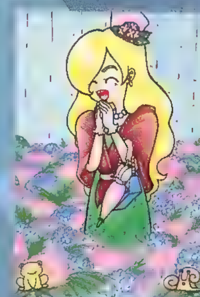


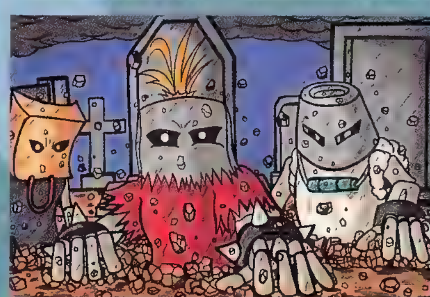






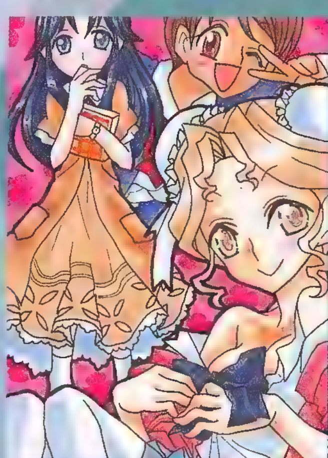






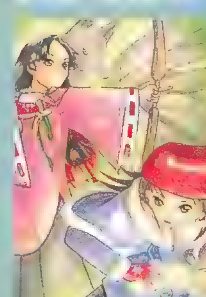










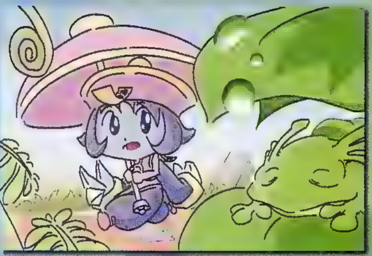


A･Fro回覧板 アフロCMYKにカラーイラストを送る際のワンポイントご注意を! データ投稿のあて先や詳細は本誌巻末の募集要項ページに掲載してありますが、その中でも「データが小さ過ぎるもの」は印刷が難しくなってしまいますので、解像度を落とし過ぎるのは要注意であります! 1メガバイト前後のデータだと本コーナーの印刷にも耐えうるので安心DA!



















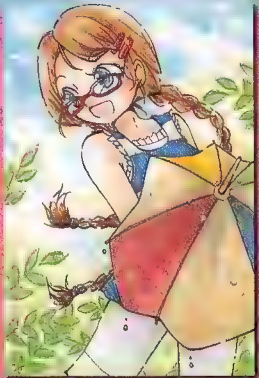


今、注目の大復活

何の前触れも無く唐突に復活を遂げた方々を力任せに集めてみました。再臨を祝うがよい。



（愛知県　十六夜月華さん）
☆大成仏の前に大復活を遂げてしまった蜂シリーズ。次回作は『超復活』なのかい!?



（兵庫県　アルルハイジさん）
☆さらにポップにリリカルに大復活！ファンの方はお待ちどうさまでした。



（兵庫県　緒方凛さん）
H この方も久々の新曲リリース！でも、いつもいろんな所に出てたような（笑）。

A・Fro回覧板 唐突ですが今回の人気投稿作品ランキング～。梅雨時を扱ったイラストも多かった今月ですが、3位は「2」が好評稼動中の「アルカナハート2」、2位は依然堅調の『IIDXシリーズ』、そして1位は最新作稼動直後で大量の投稿があった「ポップンシリーズ」でした！　専用コーナーがある「BASARA」、「QMA」も勢いすごいので、今後も動向が見逃せない！

アフロ グレースケール。

去り行くゴールデンウィーカーに来たる梅雨前線こんにちわ。国民的猫型機械アニメののんびり主人公が、祝日が無いから嫌だと言っていた6月がやって来ましたヨ！　さしあたってこちら「グレスケ」のモノクロイラストと文章投稿で乗り切ってはどうか！　忍者村も開村中ニャリン☆



（神奈川県　つっつ君）

春、それぞれのゲーセンライフ

今年の4月からなんとか短大生になりました！　しかしながら、そのせいでゲーセン通いが難しくなってしまいました。はっきり言って目茶苦茶忙しいのです！　「生徒」ではなく「学生」になったということを、今の時点でかなり感じてます（泣）。

本業が忙しいならあきらめそうですが、あきらめ切れません。なぜなら自宅へ帰るために駅に行くと、すぐ近くにゲーセンがあるからなのです（爆）。

すぐそこにあるのに、課題やら予習やらのせいでなかなか行くことができない。そんな軽い拷問のような状態が続いてます……。

「これがいわゆるジレンマとかダブルバインドとかいうわけだ」なんて自虐的に言いながら、学生としてやや這いずり回って頑張ってます。

（秋田県　丹羽るかみさん）

☆まずは短大合格おめでとうございます。……ですが、なんというハメ攻撃っぷり！　お店があるのに入れない悲しさ、とってもよく分かります。何度一歩を踏み込もうとして思いとどまったことか!!　でもやっぱり、本分があってこそのゲセ。時間を取れる日がきっと来るハズ！

クリスマスイブの日、私はあるゲームに注目をした。それは『アカツキ電光戦記 Ausf.Achse』である。ハードボイルドなキャラクターに軍事的な要素、さらに読み合い重視の格闘ゲームとあってかなり期待していたのだ。

そして3月、オフィシャルホームページの設置店紹介を調べ、電車とタクシーで二千円もかけて一時間。肝心のゲームは……「おもしろい!!」の一言である。

操作性はもちろん、トレーニングモードといったサービスの充実に私は感激した。このゲームにはまさに「ゲームらしさ」と呼べるものがあったのである。

で、その後日。この『アカツキ』が、バス一本で行けるような近所のゲームセンターにあったことは悲しいのでナイショです。

（長野県　セド"あかつき"大橋さん）

☆基本となる三すくみを軸に、深い読み合いが熱い絶妙のシステム。遠征による新たなタイトルとの出会いも、ゲーセンライフのだいご味なのです。気になるタイトルの稼働を待ち焦がれたあの日々も、すべては素敵なこの出会いのため！



（福岡県　御加月護君）
☆なんともキュートな切り絵ディズィー。初めは2枚の紙だったんです。



（福島県　美作陸奥さん）
☆その笑顔とは裏腹に、とってもおっかなおお姉ちゃん。いじょ。

『三国志大戦』を『2』から一緒に始めた相方が、私の発した「女性武将を一枚でもいいから引くまで今日は頑張る！」という言葉を聞いて一言。

「さっき引いたじゃん、コレ！」

と、渡されたカードは孫桓。……どう見ても男じゃん（汗）。

そんな相方が『悠久の車輪』でもやってくれました。私が女性カードだけをスリーブに入れてプレイしていたら、リオンを見て

「あれも女だよ！」

……ってまたかい！（汗）

（神奈川県　未虎さん）

☆グ、グムー。何というか、間違えてしまう気持ちも分からなくもないような。まあバッサリ大きく分けた場合、2キャラともどちらかといえば「ツィーラン枠」ってことで、どどんとゴリ押しの解決策などひとつ！　スレスレの綱渡り風味。

忍者村2008 ～白黒の章～

ここがひっそり、モノクロ忍者村でございーい。しかし大瀑布っぺえノリがそこかしこに!?



（福岡県　武術師某さん）
☆このタキが魔女っ娘に見えてくるのはゲシュタルトの崩壊がなせるワザです。



（岩手県　きりふ風丸さん）
☆『豪血寺2』はなかなかブッ飛びまくったサントラなので、大事にしてあげてポペー。



（東京都　采姫炬さん）
☆ただ私服を着たってつまらない。てなわけでコスチェインジングッ！

閉村のことば

今年は「忍者が私服」で「パンピーが忍装束」というややこしさ加減でござった忍者村。何やらよりいっそうゲーム界における忍者の定義の曖昧さにターボをかけまくっただけな感がしつつも、とりあえずこれにて御免。ズバーム！（煙り玉SE）



（東京都　大沼由実さん）
☆いよいよそのベールを脱ぎだした最新作。3年待ったかいもある！



（群馬県　カネチさん）
☆まさに匠の技！　点描で美しい華を咲かせてみせましょう。

A・Fro回覧板　べ、別に忍者村に田辺みさこさんがいなかったからって、がっかりなんかしてないんだから！　ここでおもむろこっそり大ニュース。そんな今年の忍者村には、休日を満喫する忍者とエセ忍者しか居なかった!!　こうなったら仕方ねえ、次のお題は「師匠の仇の巨大忍者」VS「くのいちに扮装した眼鏡アイドル」で派手にいくしか！　……ゲエー!?



（広島県　オキノさん）
☆透き通る歌声を放つ蒼き花。
ふわわっと舞うその姿に何を見る。



（埼玉県　涼風君）
☆フッ、君主にしてあげてもいいぞ。
この際こんな魔女っ娘GAMEを出すしか！

世代を超えた交流スペース

相変わらず『太鼓の達人』ばかりプレイしている姪っ子（4歳）の話。ある日『太鼓』をプレイ中、急に「一緒に（太鼓を）遊ぼう」と言いだしてきた。結構な話である。

早速100円を2枚入れて難易度を選ぶ。

姪「ふつうでいいかなー」

俺「い、イエス！」

そしてなれた手つきで「その曲を狙って選ぶかのごとく」選曲する姪。

！！！それは……「ご……『GO MY WAY』だとッ……！」

ど、どこでその曲を知ったッ？俺の着うた®かッ⁉　どんだけ人の心をキャッチングゥー（流行）してるんだ『アイマス』さんは。

驚愕はまだ終わらない。やる以上は手を抜かないのが俺のポリシー。

スピーカー右「100コンボー」

スピーカー左「100コンボー」

あ、アルェーッッ⁉　どうして1Pサイド（姪側）も100コンボの声がするんですかーッ‼

その後。

スピーカー右「♪わたしになりーたーいー」

スピーカー左「フルコンボー」

ああああああああ⁉　フルコンボ……だとッ？　何てこった……とうとう4歳児にマジで負ける日がやってこようとはッ……（俺1ミス）。

姪「……勝ちたかった？」

ぽかーんとする俺を尻目に姪が選んだ次曲は「いぬのおまわりさん」

……普通そうだろ……。

そう、時代は確実に「新世代」へと流れていっている。中高生に音ゲーの腕ががまるっきり追い付かないのもこれはもう仕方が無い！　だっておっさんだもの！　4歳児に素で負けるんだもの‼

今度『11』が出た暁にはどうなることやら……。いやもっとほかに心配することがあるようなないような。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆なななんと1月号にて掲載された姪っ子さんの最新情報が到着！　次代を担うゲーマーとしてさらなる高みへと登り続けているようで頼もしいかぎりです。そしてご結婚されたということで、おめでとうございます！

初めはどんなものか、ちょっとだけプレイして終わるつもりでした。それは『きらりん☆レボリューション　ハッピー★アイドルライフ』。

ある日いつものようにプレイしていたら、ある親子に「すいません、もしよろしければカードを見せてください」と話しかけられました。

「いいですよ、どうぞゆっくり見てください。」

「わー、ありがとうございます。ねぇ、ほら見て！　持ってないレアがいっぱいあるよー、すごいね！」

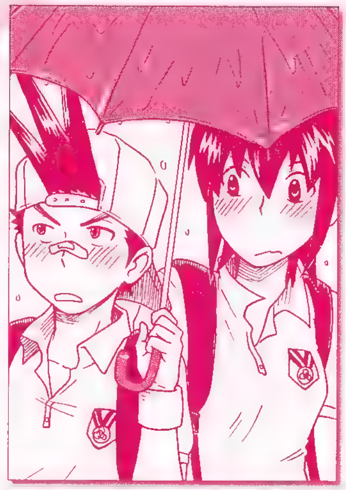
私はしばらくの間、その親子と一緒にプレイしました。

ほかにも「最近、ウチの子がやり始めたんですよ。どのカードが相性良いのでしょうか？」と聞いてきたお父さん、「うぉーっ！　すっげぇ！　レアばっかしだぁ、いいなー！」と感嘆の声をあげる女の子たちなど、私はこのゲームを通していろいろな人と知り合うことができました。

ゲーセンは遊びだけではなく、交流の場でもあるんだなぁとしみじみ思いました。

（新潟県　たんぜめ君）

☆一つのタイトルを通じて世代を超えさまざまな人たちと交流が持てる。ゲーセンという空間が織り成す素敵なこの光景、絶やすことのないようにいつまでも紡ぎ続けていかねばです！



（新潟県　左十さん）
☆モノクロもいきますジャス学同窓会。
十一周年は梅雨の季節も当然祝う。

投稿の方も締め切り近し！ 100号記念企画募集

今月号分の投稿募集と同日に、100号記念企画の投稿も一応締め切り！　今こそラストスパートで、記念祭に潜り込んでいただきたい‼

ギブミー「100」関連投稿！

100号鬼念いやさ記念ということで、まずメイン企画として「100」に関わるアーケード作品投稿を大々的に募集中！　100の名を冠するタイトルや必殺技をネタにするのはもちろん、単に「100号おめでとう！」的なお祝いイラストということで、100に関わるのも大いにOKです。

ほかにも「100号の今だからこそ！」と心血を注いだ作品などなど、厳密に言えば「100」を冠していなくても大丈夫！　100号の、100号による、100号のためのメモリアル投稿の共演で、むやみやたらと100号祝いを盛り立てていただきたい！

ちなみにこれら「100」投稿がどんなコーナーに振り分けられていくかは、見てのお楽しみ！　あるいは自分で勝手にコーナーを想定して投稿するのもアリかも？

また、投稿を募集するのが間に合わないので投稿コーナーの新案は今からだと無理ですが、「100号記念でこんな突発企画をやってくれ！」という投稿以外の企画案なら、上層部にもまだ提出できます。あ、でもツィーランポーズの写真は嘆願書100通来ても再掲載せぬぞ！（横暴）

A-Fro年表&辞典！

カオスとリビドーと専門用語が渦巻く当A-Froを分析する、歴史年表と単語辞典を皆で作るのがこちらの企画。A-Froあるいはアルカディア本誌での、「あんなことあったなぁ」、「あの単語は印象的だったなぁ」などの思い出をば、さらりと短く一つだけからでも結構ですので、文章投稿でお送りください。アンケートハガキの自由欄や、イラスト投稿の裏面などの添付文でもOK！　事件や単語の正確な掲載号などが不明でも、こちらで調べますので大丈夫ですよ〜。

SG闘劇'08開催！

恐ろしいことに開催時期が100号記念と重なった、A-Fro伝統芸・SG（シケギャグ）闘劇……。人を笑わすよりは寒からしめる、アーケードゲームの強引過ぎる駄洒落ネタの数々をばお送りください。まぁ、SG闘劇なだけに、100号ジャストの時期に開催するかは上層部の判断次第ですが、そんな微妙な立場の弱さもSGならではといえましょう（何）。

なんでも100、年表にSGと、千客万来っぷりがえらいことになってきた100号企画。乗り遅れませぬよう！

100号まであと2号！

A・Fro回覧板 何だかんだというワケで、いよいよ100号目となる記念すべきアルカディアの登場も目前に迫ってきました今日このごろ。そしてそれに合わせるかのごとく開催されてしまうSG闘劇や制作の進む罰ゲーム名刺たちに、盛り上がっているのかげんなりなのか分からないここアフロだった！　ナヌ!?　そんな現状に危機感を抱いたあなたからの100号投稿をお待ちしております。

アーケードゲームに永き歴史あり！

格ゲーのエンディングのセリフを合わせて物語にしてみました。
作品名「やりきれないベガ」。
ガイル「ベガ、俺を忘れたとは言わせないぜ」(『ストII』ガイル)
ベガ「えっ、あなたはだれですか？」(ブランカ)
ユリア「あなた、やめて～！」
ガイル「ユリア……」
ユリア「あなた、彼を殺してもナッシュは生き返らないわ」(以上ガイル)
ナッシュ「人を勝手に殺すな!! ボケ!! 俺は生きとるわ!!」(『ワーヒー2』シュラ)
ガイル「やるな！ さすが俺の永遠のライバル！」(『天下一剣客伝』狂死郎)
ベガ「……なあ、俺もう帰ってもいいか？」(幻庵)
(神奈川県　つっつ君)
☆むむっ!? 何やら新たな試みが！ ブランカやシュラEDの急展開ほのぼの具合が何ともいえない味わい感。

今話題の女芸人と東洋水産が奇跡のコラボレート！
その名も『マルちゃん de グーググー！』
貴方もミニゲームにチャレンジング～。
(静岡県　"雀KER"大澤君)
☆レゲーと流行語の見事なコラボ！
などと納得しかけつつも、実はただのシケギャグ～だった危機一髪感。でも少し遊んでみたい。コォーッ!!

昔も今も、アーケードゲームの本質は変わってませんね。
ゲームセンターには夢がある!!!
(宮城県　MCU君)
☆永い歴史があるからこそ言い得る言葉。ゲームセンターには無限の可能性と、人々の想いがあふれまくっているのです！ ビバ!!



(千葉県　会田惣さん)
☆レアレゲーと言って過言は無し! 見た目同様、VGMも渋カッコイイのだ。

MM 無理相無解決ターボ

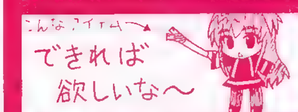
『サムライスピリッツ閃』でキムの先祖が出たもんだから、ほかのキャラも勘ぐりたくなる。
ブラック・ホーク→コンドル
ム→ミスタージョーンズ
ガロス→エリック
キリアン→ピエール
(埼玉県　AC30号君)
☆ピエールは鉄板として、「J」と来たからには「DJ」も捨てがたいかも。書きか、何げにガロスよりエリックの方が昔の人という罠。

『テクニクビート』のサントラは買います!! ゲームも久々にやりたいなぁ――。
(愛知県　たいぶR君)
☆往年のゲーマーなら一度は耳にしたであろうナムコサウンドのアレンジが目白押し！ 『テクニク』を知らなくても、鳥肌などたちまくってしまうのでは!?

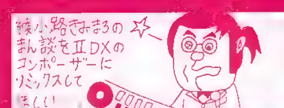
待望のあのスモウレスラーがリングの上に帰ってきた！ そう、奴の名前は鷹嵐。いや、待て、様子が違うぞ！ どうやら全員中国人じゃねえか!! 『バーチャファイター5アル』COMING SOON。しかし待てど暮らせどそんなゲームは出なかった！

「エドモンド」って、「江戸主水」じゃないの？
結局意味分かんないけど。
(大阪府　作左君)
☆ガビーン!? そ、そうだったのですか、シケギャグだったの!? うう～む、あながち由来として否定できないと思う怖さ。結局意味は分からないけど、なんたる業！

アルカディア100号は、「お詫びと訂正」が無いパーフェクトな形でおねがいサミアどん。
(新潟県　たんぜめ君)
☆さ、記憶の彼方の黄色いXな声の生物(うろ覚え)が……。さ、ア ルカディアは常に毎号パーフェクトな形で皆さまへお届けすべく、全力パワーで作っております。当然100号でもその姿勢は変わりません！
……なんか連想して最終的に「ポンジャラ」にたどり着いてしまうよ。



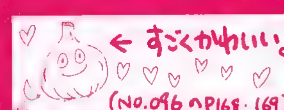
↑(三重県　ドリー虫アター君)
☆『魔界村』の空飛ぶ敵もこんなの投げてたし。



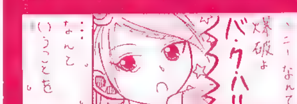
↑(鳥取県　青い肉汁君)
☆黙って待つしかあるまい！



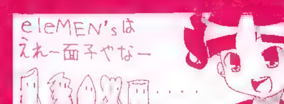
↑(埼玉県　カヤキ君)
☆アフロ内でのルチャはこんなもんです。



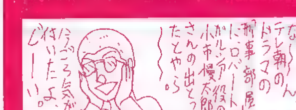
↑(埼玉県　雪玉ゆうさん)
☆でもきっと臭いんですよ。しかし笑。



↑(新潟県　佐倉"惨劇は次のページに"博士君)
☆耳をすませば'08 in ゲセン。わお。



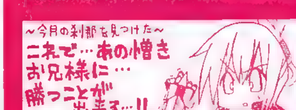
↑(宮城県　遠野ジンさん)
☆さらりと言ってもダメです。



↑(熊本県　オドマシラン君)
☆まったくもって油断ならんのう。



↑(愛知県　御影進行君)
☆SG悲劇の足音が聞こえる恐ろしさ。



↑(岩手県　エリコさん)
☆くれぐれも杭の使用には細心の注意を。



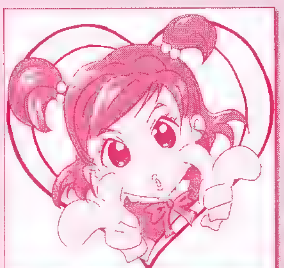
↑(福岡県　黒か白の桜咲く君)
☆内容は充実なのでだいじょーV。

三つ巴バトル・A-Fro名刺コンテスト結果発表

昨年度の三つ巴投稿バトルの敗者、カイゼルちくわとげっつ☆先生に試練を課すために、読者募集で「オリジナル名刺案」を集ったところ、血も涙もな……いやさ、愛にあふれる作品が集いました。てなわけで、両名の名刺に入れるキャッチコピーと絵柄がここに決定！ カイゼルちくわの名刺には、ボルシチさんの激似イラストと、北海道の否読者から送っていただいたキャッチ「涙で渡る恥の大河、夢見て走る秋葉原」。げっつ☆先生の名刺には、そぼろビシャモン君のイラストと、添えられていたキャッチ「先方のHeartをGet's! & Release!」が入ることが決定しました。ちゃんと1年間使ってもらうかんね！(笑) 応募してくれたみなさん、ありがとうございました！



(茨城県　ボルシチさん)
☆異様に似てるちくわ肖像画。これはむしろ美味しいというか高ポイント。このイラストにキャッチ＋名前が入ります。


(島根県　そぼろビシャモン君)
☆非常に分かりやすい(笑)、ゲッツ☆先生の名刺用イラスト。日曜朝8:30的な爽やかさもイカジ。

A・Fro回覧板 YEAH! 罰ゲームを受けるげっつ☆先生だヨ! がっかり。どうやらここの上んトコで名詞が発表されてるっぽいですが、今現在どんなになるのか教えてもらえてねえのでドキドキです。皆さんは今見れてるのですなあ。いいなあ。……いや全然良くない! おのれ罰ゲメ。忍者村に田辺さんも来ないし、やぶれかぶれ人生。でも折れない心でオゥラーアイ!

アルカディア大瀑布

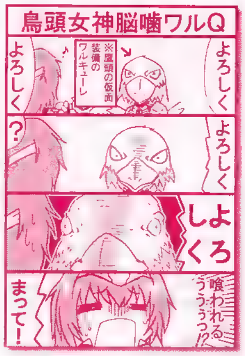
吹きすさぶ不況の嵐も何のその、ゲームを愛する心に格差無し、そしてお笑いの心にも……! 一見ハートフルな出だしのようでありますが、コーナーの中身はいつも通りのカオスなので安心していただきたい。

A-Fro漫画道場
～第三部　雨のジンバフェ編～

アーケードゲームを題材にしたパワーオブドリーミーな漫画たちを一挙掲載! 本屋で立ち読みすると噴出してハズカチィ思いをするので、買って帰って家で読むといい。



(東京都　猿合掌君)
☆子供はみんなペレストロイカ!
ニュータイプの修羅場が見れ……るぜ……。



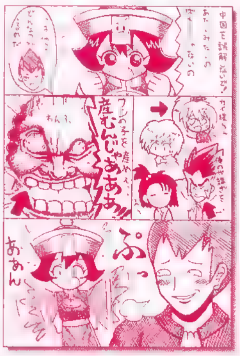
(東京都　ゲコゲさとる君)
㊥こちらが女子高生巫女のカイさんです。……待って!



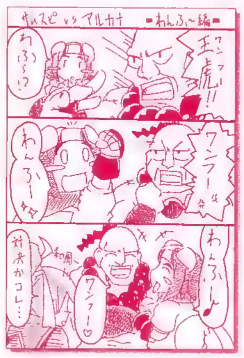
(広島県　剣将君)
☆我輩ももう……締め切りなんてどうでもいいや……(ほわわ～)。



(新潟県　左とさん)
☆聞いた話だと、本多忠勝なんてその気になれば合体変形するんだぜ?



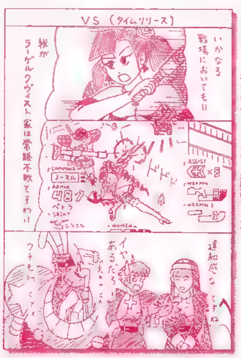
(神奈川県　つっつ君)
☆四千年かけてネタを仕込み続けている偉大な国なのかもしれない。



(福岡県　あまどれあさ君)
☆言葉の壁を超えて通じ合える……そんな愉快な奇跡があってもいい。



(大阪府　作左さん)
☆なんか今期はいろいろなところでザンギが大活躍しているようなしていないような。



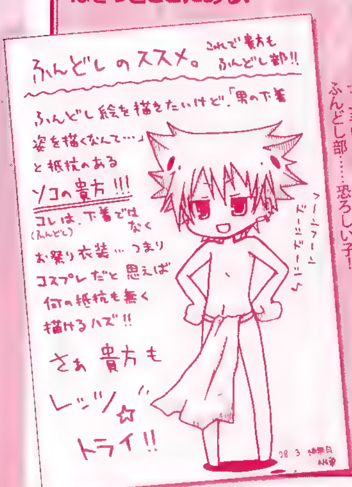
(埼玉県　ダイナマイト富豪・改君)
☆当たり判定小さいから超強くね?



(東京都　采姫炬さん)
☆何、二人の世界作ってんのよアンタタチ!
だがそれがいい。

謎の新興勢力 A-Fro ふんどし部

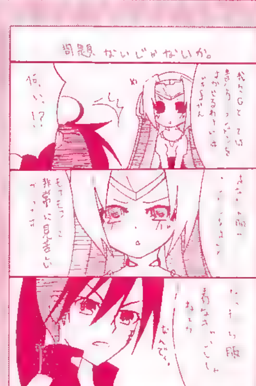
単発企画かと思いきや、予想を覆す勢い&投稿量&息の長さでアフロヅを震え上がらせている「ふんどし部」。なぜ人はここまで、布キレ一枚にロマンをぶつけるのか……その答えはきっとここにある!



(東京都　水無月桃華さん)
☆上手いこと言ってハードルを下げようとしているな!?
ふんどし部……恐ろしい子!



(長野県　セド"あかつき"大橋さん)
☆覚悟の上はともかく、身なりだけは不敗不敵と言っていい。



(鹿児島県　ねこんかんさん)
☆「本当にもこもこするか、だれか試してみてください」(ハガキ裏より)



(茨城県　山キョー君)
☆てなわけで、ふんどし部の未来やいかに!?
すべては読者の良心にかかっている!

A・Fro回覧板 近付いてきやがったぜ……俺たちのソウルフェルスィボー・SG選手権がよ! 今回は何と100号記念に重なるというグランドクロス大発生なみの不吉……いやさ盛り上がりを見せているので、例年にない血の嵐が吹くやもしれねぇ、フェフェフェ。祝福ムードを速攻で地獄の一丁目と変貌させてしまうような、そんなKY作品を待ってるぜ!

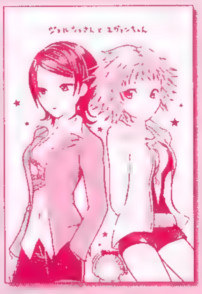
ブリセル大作戦

荒くれのメンズたちを御目麗しい女体に変えてしまうスゥイーティーなコーナー、ブリセル大作戦。今月も力作ぞろいで見ごたえ十分なのでし。

あらあら不思議！ 漢が女体に!?



（愛知県　樋山麺さん）
☆『IIDX』系のブリセル投稿者さんたちは、例外無く服のアレンジが上手いのですよ。



（大阪府　J・Bさん）
☆納得の違和感ナシ！
後ろはそっとしてあげてください。



（青森県　陸さん）
☆ジューン極卒ということで。
幸せにしてあげるといいだろう。



（東京都　QQQ君）
☆難題「ボブをブリセル化」シリーズ作品。
別の意味でパーフェクトボディなんだぜ！



（神奈川県　しーざーさん）
☆悲劇の武将を艶やかにブリセル化！
元絵はあんなに怖いのに……！

でっかいことはいいことだ ゲルエロス村

ほのかなエロルで日々を潤いを。今月の作品は、とあるテーマで統一してみました。



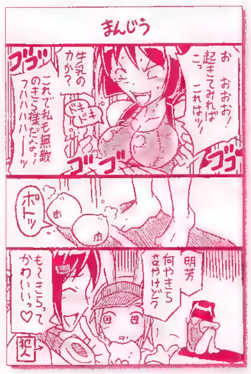
（北海道　砂丘の虎君）
☆姉も妹も豹柄が似合い過ぎる件。



（奈良県　津宮伽月君）
Ⓗどんどん小さくなっていく布地面積！
こうなったら限界まで挑んでください。



（東京都　よしみ君）
☆当たり判定が大きいので不利だよね、と、空気を読まないマジレスをしてみる。



（東京都　良月君）
☆牛乳に相談だ！
つか、スク水で寝ているのか大道寺君。



（愛知県　鼓端神威君）
☆髪の毛のすき間に隠れている物体については次回までの宿題にします。

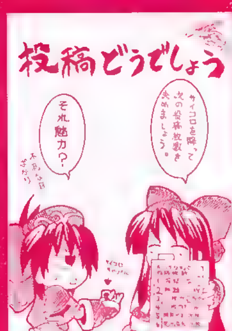
アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！ URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
○投稿作品は「未発表」のものを！ 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で！
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（官製ハガキの比率）が基本技！
○イラスト内に文字を書くなら大きめに！ 文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
○推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！ JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。



（東京都　上陳キノ君）

次々号9月号の締め切りは……　6月16日（月）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

「あて先イラスト」も募集中！ A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

猛者通信 ドス龍



DOS30本目 ジェッターズ倶楽部2008

けしからん！　梅雨時で部屋干しファブリーズ必須の今日このごろですが、パンデルは『鉄拳』で十分間に合っているということは、クゥマに白黒のテクスチャー張っておけば問題解決と見たがどうか。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

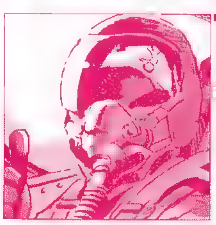
登場人物とか



まさ
荒ぶるキノコ先生として、今日も鬼人化の叫びが木霊する。最近は初代「忍者龍剣伝」のVGMを聞きながら、アッサムティーをするのがマイブーム。



ケソ
最近は吉野家で、卵を付けるかどうかでたっぷり1分は悩むご時世なのに、消費税値上げで人生トドメの予感。実はここが修羅の国だったのくぁー！



ブニョ
周囲の人間が次々と「闘叛病」に犯されていくなか、頑として人間の尊厳を保ち続けるラストサムチャイ。やっぱり人間と動物は共生しないとね。

EPISODE：01

復活の狼煙

Public welfare

ブニョ　ふぅ〜。昨日も泊まりで編集作業やってて、また命のロウソクが短くなっちゃったよ。

ケソ　ヌッフフ。最近の我輩は日々之平穏な日々を送ってて、非常に健康的ですよ。

ブニョ　……それって仕事が無いってことじゃないの？

ケソ　ギクッ。

まさ　我はケソとは違って、きっちり仕事をこなした上に、完璧なスケジューリングの下に生活を送っておるさね。昨日の夜もあまりに暇だったので天体観測をしていたところ、北斗七星の横にひときわ光る赤い星を発見したっぺれ〜。

ブニョ　そ、それ、見付けちゃいけない星ですよ！

ケソ　しかし何だね、最近は会社の福利厚生も充実してきて、我らの体調もすこぶる上々さね。

ブニョ　（かなり強引な話の展開にあえて乗っかり）へー、トリスターって福利厚生がきっちりしている会社だったんだ。GYU社長の下、ローマ帝政時代並みの過酷な人生を送っていると思ってたけど。

まさ　まあ当たらずしもトウガラシだがね。

ブニョ　ちなみに、福利厚生って何があんの？　温泉とか健康センターといった、会社指定の保養施設に行けるとか？　何か娯楽施設の入場券がもらえたりするの？

まさ　ドゥフフ。知りたいかね君。

ブニョ　自分で話題を振っといてアレですが、別に知らなくてもいいような気がしてきました。

ケソ　ちょ、せっかくだから聞いてよモウ！

ブニョ　あー、はいはい。福利厚生って何があるんですか？

まさ　わが社には「『ライデンジェッターズ』やり放題」という素晴らしい



本邦初公開！　これが我がトリスターの保養所DA！　ジェッターズ倶楽部の活動拠点でもある。

保養施設があるさな。ちなみにXbox360版だがね。

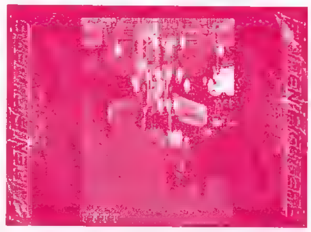
ブニョ　ズ、ズコー！　それ、保養でもなんでもないじゃないですか。

まさ　いやいや、これがまた精神衛生の向上にすこぶる役に立っておるさな。

ケソ　今やボキの身体は一日一ジェットやらないと、動悸息切れ目まい、おまけに酸素欠乏症まで起こるという有様です。

ブニョ　それ、明らかに別の病気を併発してるから。

まさ　「全一狙うぜシャー！」と気合いを入れて遊ぶのももちろん楽しいかもしれんが、我らの場合は自己目



シリーズの中でも激オモロな『JET』。得点システムがとにかくアツイ。

標を立てて、それを目安に一日一プレイをダラリ、あブセリと遊ぶという感じさね。普通、家庭用のシューティングはあまりやらない我らだが、エクボキ三郎で出た『RAIDEN FIGHERS ACES』は異様にクオリティーが高いという事実を知るかね君。

ブニョ　ああ、それって、『ライデンファイターズ』シリーズが全部入ってるってヤツだね。確か少し前に出たんだっけ？

ケソ　おいおい、ったくしょうがねえなあ！　本年度最大のマストバイである『RAIDEN FIGHERS ACES』の素晴らしさを得々と解いてやろうじゃないのさ！

EPISODE：02

再結成！　俺がお前でお前が俺で

praise

まさ　まず『RAIDEN FIGHERS』シリーズについて語らねばならんと思うがどうか。

ブニョ　もう10年以上前に出たシューティングだよね。

まさ　作用。正統派シューティングの『雷電』シリーズとはちょっと違って、独自のスコアシステムを持ち、選択できる自機ももっつりと多かったりと、間口の広いシリーズに仕上がっておるさな。

ケソ　その中でも「隠れた名作」として多くのシューターに支持されてきたのが『ライデンジェッターズ』だというわけだよ兄さん！

まさ　今は亡きメスティ編集部でも、自然発生的に結成された「ジェッターズ倶楽部」は、『ライデンジェッターズ』を黙々と日がな1日プレイするという地下組織でな。ハマり過ぎて終電を逃すライターが続発し、禁止令まで出された『ティンクルスター・スプライツ』と並んで中毒性が高い、90年代を代表するシューティングだったさな。

ケソ　面白過ぎて家に帰れなくなる……まさに『終電Byeターズ』などというシケギャグすら飛び出してしまうほどに、一部からは愛好されていたのも早十年前って感じですね。

ブニョ　（軽く無視して）確か、自機に弾がかすると点が入る「カスリボーナス」を本格的に導入したのも、このシリーズだったよね？

まさ　スコアと命は紙一重、カスリを狙い過ぎて爆散するのも『ライデンファイターズ』シリーズのだいご味といえるだろう。そのシリーズの集大

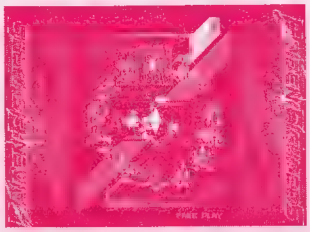
これが『RAIDEN FIGHTERS ACES』だ！

Xbox360で発売された『RAIDEN FIGHERS ACES』には、アーケードに今なお熱狂的なファンを持つ『ライデンファイターズ』、『ライデンファイターズ2』、『ライデンファイターズJET』の三本を収録したド豪華な1本！　銀河一『雷電』シリーズを愛する勇者たちによって結成された「ガルチ」の手によって完全移植が実現した本作は、エミュレートなどではなく、基本システムからグラフィック、音源まですべて細かく調整された涙ものの一本！　アーケード版の「54フレーム」はもちろん、「60フレーム」にも対応している、まさに「神移植」なのだ！

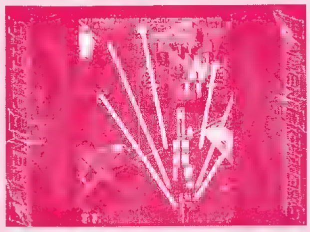
タイトル：RAIDEN FIGHERS ACES
対応ハード：Xbox360
発売元：success
価格：7,140円（税込）

トリスター社長"猛GYU"が語る「ジェッターズ ワンポイントレビュー」

「我が社も福利厚生制度をぜひ」とケソがうるさいので、その第一号として導入したのが、何を隠そうこの『JET』。単純に俺が好きだという理由で買ったんだけど、健康保険なんぞに加入するより社内的にはなぜか大受け。それでいいのかケソよ。で、シューティングは基本的に何でも好きなんだけど、『JET』のいいところは"ノリで遊べる"こと。ステージ展開は早いし、ボンバーを連発すればボスも楽勝だし、機体もバリエーション豊か。『鉄拳5』で齢が半分くらいの相手に羅刹から魔拳に蹴落とされ、泣きながら熱いシャワーを浴びたくなった気分を手軽にリフレッシュしてくれます。ガチで遊ぶならイクシオンやジャッジスピアーあたりが鉄板らしいけど、今はあり得ない機体で遊ぶのがマイブーム。で、俺の一押し機体はフライングレイ。とりわけL装備の使えなさは、見た目同様「ｵﾜﾀ＼(^o^)／レーザー」ってな感じで……。あんなのに乗って戦地に赴くなんて、ガンダムに例えると「キミの機体はこれだ！」とボールを指さされたようなものです。まーとにもかくにも話はずれまくりですが、ゲーメスト時代に誕生したジェッターズ倶楽部が10年の時を経て復活。で、面白いゲームはいつまでも色あせないということを今さら実感したわけで……。こなかじの締めでいいっすか、ダップセさん？



生き残りたいならイクシオンしかねえ！ 初心者から玄人まで広くオススメ。



「オワタレーザー」で有名なフライングレイ。攻撃力は結構高いのがニクイ。

成ともいえるのが、シリーズ3作目の『ジェット』というわけだ。名作シューティングといってよく名前が挙がるのは『グラディウス』、『ダライアス』、『首領蜂』シリーズなのだが、通に言わせりゃ「『ライデンファイターズ』シリーズだけはガチ」という台詞が出てくるのはこれ当然。すなわち人類の摂理一択！ どうして今まで家庭用に移植されていなかったのかが不思議なぐらいだったのだよ。

ブニョ 初代の『ライデンファイターズ』が出たのはいつだっけ？

ケソ 初代は1996年、『2』は1997年、『JET』は1998年ですな。

ブニョ んじゃ、実に10年の時を経て、ようやく移植が実現したって感じなんだね。

まさ 移植の精度はこれまた折り紙付き。アーケードと全くそん色無く遊べる、すさまじい完成度さね。初回特典版には、以前INHより発売された攻略DVD「THE ONSLAUGHT RAIDEN FIGHTERS」のスペシャルエディションも付いているのだが、あまりに熾烈で高レベルな内容ゆえ、初心者は購入後5年ほど経ってから見ないとしっこちびることはある意味必然といえよう。

ケソ ほかにも、Xbox Liveでプレイデータを公開したり、ハイスコアを参照できたりと、プレイ環境も至せりつくせりですよモウ。

EPISODE：03

戦い終わって ～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

まさ 『RAIDEN FIGHTERS ACES』を記事広告なみにベタ褒めで書いておるが、広告料など一文も貰っておらぬゆえ、購入を考えている子ゼルたちは、率直な意見として参考にしてみるといいだろう。

ケソ 『ライデンファイターズJET』は、今もゲーセンでそこそこ見かけるので、家でみっちり練習して、アーケード版で目にもの見せてやるのもいいんじゃないかしらね。

ブニョ ……実は今、別件でライターの閃屋に電話したんだけど、恐るべき事実が判明したよ。

まさ 申してみよ。

ブニョ 『RAIDEN FIGHTERS ACES』の移植を担当したガルチで取締役やっている齋藤さんって、閃屋の旦那さんだってさ。

ケソ せ、世界せめえええええ！

（続く）

移植したガルチ様にも聞いてみた!

ブニョ というわけで、意外と近いところに居たガルチの齋藤さんにお話しを聞いてみようと思います。まず移植しようと決められた理由を教えてください。

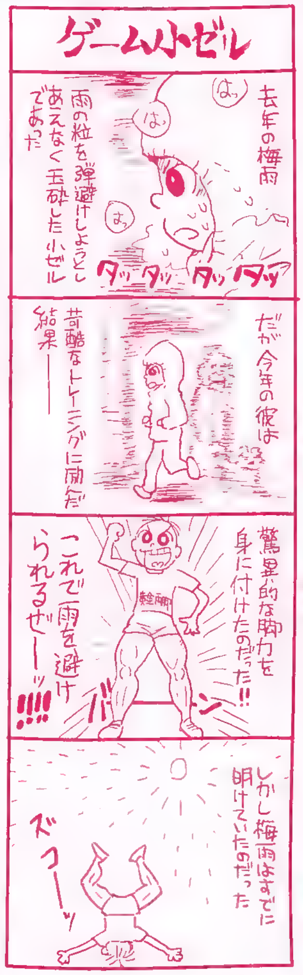
齋藤 過去に何度か移植のお話がありましたが、いずれも実現されなかったんです。当初、私が趣味レベルで移植していたのですが、ガルチを設立することになったので、どうせならガルチからちゃんとした製品として出そうということになりました。

ブニョ こだわった点、苦労された点などはありましたか？

齋藤 今のハードで快適にプレイできることに重点をおいて制作しました。一部でもご好評いただいている、オプションの充実っぷりもこだわって作った結果です。

ブニョ 最後に『ライデン』シリーズのファンに向けて一言。

齋藤 たくさんの方々に受け入れられてとてもうれしいです。一念発起して会社を設立した甲斐がありました。今やっても面白いという意見をいただいた時は、悩み抜いて制作した当時の自分が報われた気がして涙しました。でも今やるととても難しいですよね（笑）。



こぼれ話

ども、ブニョです。今回、『RAIDEN FIGHTERS ACES』をネタにしたのは、トリスターの方々が本当にこのタイトルをやり込んでいたからなのでした（先月号のまさ、ケソ、ブニョの紹介文を見てみよう）。トリスターの事務所でみんなが遊んでいるところを実際に見せてもらったのですが、「ミクラス」だの「赤い空の面」だの、僕の分からない稼ぎに関する単語が飛び交い、ちょっと変な感じでした。おしまい。

猛者っ子通信

ジ☆ダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用された4Dウオーリアーには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先

〒102-84[illegible] 東京都千代田区三番町6-1 エンターブレイン アルカディア編集部 猛者通信ドス黒係

◎もしくは電子メールにて

アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com



BT杯、関西が初制覇!! 次は闘劇'08だ!

『VF4 FT』以来となる第9回ビートライブカップが、ついに開催された！　今回は、その模様をお届けしていこう。

EVENT

第9回 ビートライブカップリポート

約2年の沈黙を破り、『VF5』では初となるビートライブカップ（BT杯）。その様子と結果を、アルカディア的視点でリポートしよう。

『VF5』最初で最後のBT杯

約2年3カ月の沈黙を破り、全国のバーチャファイターたちが待ち望んでいたBT杯が開催。次なる『VF5R』の稼動は目の前のため、『VF5』を使ったBT杯はこれが最初で最後となる（前大会は『VF4 FT』を使用）。まさに『VF5』の集大成といえる大会だけに、参加チームも170チームと史上2番目のエントリー数を記録。今や格闘ゲーム大会の聖地となったディファ有明に、ギャラリー・参加者を含めた約1000人が集まるという盛り上がりを見せた。

今大会の最大の見どころは、今最も勢いのある関西勢が初優勝を果たせるかどうか？　にあった。総合力ではどうしても人数の多い関東勢が優位といわれているが、今回はガチガチに固めたチームが比較的少なく、トッププレイヤーが各チームにバラけているため、下馬評としては関西勢の大躍進が期待されていたのだ。それでは、この東西対決のゆくえを中心に、第9回BT杯の結果を要点を絞ってリポートしていこう。

実力が均衡する予選リーグ

3チームに分かれて1位を争う予選リーグ。組み合わせを決めるクジ運の影響もあるが、関西の強豪チームが順当に通過する中、関東勢の強豪チーム同士のつぶし合いが各地で発生していた。

中でも今大会の結果に大きな影響を与えたのは、関東勢では総合力トップと見られていた【大仏パンチ】の2位通過。同じ関東勢の【Game Newton 大山】に対し、中堅「甲府めがね」（アオイ）が大将「板橋ザンギエフ」（シュン）を引きずり出すも、副将「イトシュン」（ブラッド）＆大将「パンチ・ザ・センプー」（ラウ）まで一気にまくられて大逆転負けを喫したのだ。普段は分がよかったという後者二人だが、日米両方の全国大会を制した経歴を持つ「板橋ザンギエフ」の粘りに屈した形となった。前々回は優勝、前回は準優勝という常勝チームの目算は、ここから崩れはじめた。

ほかにも、先日の圧倒的バトルトーナメント渋谷大会で優勝し、“明王”の称号を持つ「ゴージャスアイリーン」（アイリーン）を擁する【猿の腰掛け】が、代表者戦の末予選落ち（3位）という波乱があった。「矢永」（パイ）、「猿でら」（カゲ）などの実力者を抱え、優勝候補の一角といわれていたチームでさえ、簡単には勝てないレベルだったといえる。ちなみにこのチームにトドメを刺したのは、代表者戦で「ゴージャス～」を倒した「シベりあ～な」（シュン）。【関西山王会】の「虎龍」（ラウ）をも倒し、強豪がそろう死のリーグを勝ち上がる快挙を成し遂げた。

ワイルドカード決勝の悪夢

各予選リーグの2位通過チームは、敗者復活戦ともいえる「ワイルドカード」に進出。各チームが代表者1名を選出し、三つのトーナメントに分かれて勝敗を争う。1発勝負のため非常に緊迫感あふれる試合が多く、観戦側からは毎回好評のようだ（参加側は気が気ではないだろうが……）。

今回最大のトピックは、【大仏パンチ】代表「イトシュン」の決勝戦敗退で決まりだろう。今や「ふ～ど」（リオン）、「こえど」（カゲ）に次ぐマンパワーを持つと評される“ブラッド神”だったが、東海のチーム【勘違いクラブ】代表の「余語」（カゲ）に対し、2－0まで追い詰めてからの逆転負けを喫したのだ。しかも、最後はハーフフェンス際で何の変哲も無い弧延落をくらうというまさかの展開。こうして関東トップチームが完全に姿を消した。

また、九州チーム【VFコンサルタント】に敗れて2位通過だった“バーチャ神”「ちび太」（リオン）が、決勝で「天心」（リオン）との同キャラ戦で敗れたのも大きなトピック。「ワイルドカード無敗」という、“バーチャ神”の恐るべき勝負強さを象徴する記録が途切れた瞬間でもあった。



決戦の舞台は、格闘技イベントで有名なディファ有明。最近では闘劇の会場としておなじみだが、ゲームの大会で使いはじめたのはBT杯が最初だとか。



事前の予想をはるかに超える参加者数を記録。勝利に飢えた若者から、同窓会気分を楽しむ老人（?）まで、さまざまなプレイヤーが全国から集まっていた。



チーム数が多いので当然ともいえるが、東京・関東エリアの強豪のつぶし合いが頻発。特に【大仏パンチ】の敗退は、西高東低ムードに拍車をかけた!?

よもやまインフィニティ

BT杯とは?: 5on5で優勝を争うバーチャ業界最大のイベント。バーチャを盛り上げるための民間団体「VFR」によって運営されており、公式大会以上にプレイヤーの熱烈な支持を集める。前身となる「アテナ杯」を経て、2000～2006年までに8回開催。しかし『VF5』の稼動後は、通信費など諸事情により大きな大会の開催が難しくなり、長期間の休止を余儀なくされていた。

関西勢大躍進の決勝T

結果からいえば、決勝Tに送り込んだ3チームすべてがベスト4進出という関西勢の圧勝といえる。特に【モンテ五射精】の勝負強さは際立っており、1回戦にて大将「穴熊」（ジャッキー）の逆4タテで「ホームステイアキラ」（アキラ）を擁する【高松ボイラー】との大一番をしのぐと、2回戦では『VF5』後期から頭角を現してきた難敵【渋川組】を撃破。準決勝では、優勝候補の名に恥じぬ圧倒的な内容で勝ち上がってきた【二代目 関西山王会】を破るなど、高いスキルと結束力を元にハイレベルな激戦を勝ち抜いてきたのだ。

関東勢最大の誤算は、バーチャ業界の2トップ「ふ～ど」&「こえど」を擁する【人間学園】の早期敗退だろう。同チームの精神的支柱である「五郎弐千歳」（パイ）が土壇場で欠場したのが響いたか、老舗チーム【魔神一家】の前に一回戦敗退。大ベテランの「魔神」（ラウ）が「こえど」を、若手のホープ「やつき」（ジャッキー）が「ふ～ど」を倒すさまは、結束力の高いチームのみが持つ底知れぬ強さを印象付けていた。また、予選で数々の関東強豪チームを葬った【Game Newton 大山】が、優勝候補筆頭の【二代目 関西山王会】に敗れ、西高東低を決定付ける大きな要因となってしまった。

しかし、この流れに最後まで抗うチームが一つだけ存在した。業界の"ヒール"的な役回りで存在感を放つ「調布K・Kサラ」（カゲ）を擁する【諭吉倶楽部】である。が、一応東京チームとはいえ、北海道の「新道ジャッキー」（ラウ）、関西の「超太郎」、そして最近関西から東京に進出した"諭吉"の象徴である「我進」（ベネッサ）と、実質的には多国籍軍であった。その中で唯一の良心（？）といえるのが、女性プレイヤーにして前大会覇者の「暇神」（アオイ）。その実力は折り紙付きで、何と予選では大将として登場。あわや逆5タテのピンチをしのぐという活躍を見せていた。

かくして形の上では関東vs.関西となる決勝戦がスタート。ここでキーマンとなったのは、次鋒で出て3人抜きを達成した「しずる」（アキラ）だ。この勢いを副将の「調布K・Kサラ」が何とか止めるも、続く「穴熊」がこれを仕留め、残るは大将（！）の「暇神」のみ。ここで「暇神」が本日絶好調の「穴熊」を倒して意地を見せる……が、反撃はここまで。最後は「じゃが」が抑えて5－3の勝利を決めた。

このチームは全国覇者の「ふ～みん」（レイ）というスタープレイヤーを擁してはいるが、ジャッキー×2、アキラ、ゴウ、レイというぶっちゃけ弱そうなキャラ構成で優勝した点は見事。各人の努力と才能の賜物ではないだろうか。

THE 9th VFR BEAT-TRIBE CUP -FINAL TOURNAMENT- 第9回ビートトライブカップ 決勝トーナメント

- 東京 ケント様オフ会
- 東京 諭吉倶楽部
- 関東 朋友
- 東京 一人用
- 関西 弐代目 大新世界
- 東京 ジ・エンド
- 九/沖 ラスボス
- 関東 モラル・ド・松戸

- 関西 モンテ五射精
- 中/北 高松ボイラー
- 九/沖 VFコンサルタント
- 関東 渋川組
- 関西 弐代目 関西山王会
- 東京 Game Newton 大山
- 東京 魔神一家
- 東京 人間学園

WINNER モンテ五射精



関西はベスト4に3チームを送り込むという快挙。BT杯の歴史に新たな1ページを刻み込んだ。

Monthly Virtua God Journal ちび太通信



ちび太でっす☆今月も、僕がゲスト招待されているゲームパニックさんの組み手イベント情報をお届けしますね。日程は6月の22日（日）、組み手イベント後にはオープンバトルが始まりますので、ぜひ両方とも参加してくださいね☆今回も、実況で「あの人」が一緒に行きます。皆さんよろしくね！

ちび太&マル某（笑）のゲームパニック甲府・組み手イベント情報

開催日：6月22日（日）
店舗名：ゲームパニック甲府
住所：山梨県甲府市国母5-20-24
電話：055-231-0829
駐車場：120台
HP：http://www.g-sen.net/lb_shop.php/157/
担当：棚沢
対戦筐体：3セット

【イベント内容】
15：00～　ちび太組み手（参加費　一人100円）
18：00～　オープンバトル



ちび太&あの人のタッグがおジャマするぞ（写真は前回の様子）。

予選開催店舗6月分スケジュール発表!!

闘劇'08

SUPER BATTLE OPERA

THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT

闘劇'08予選開催中! 今回は6・7月分の予選開催店舗を掲載! 参加したいタイトルの予選開催店舗があるかチェックしておこう!

月刊アルカディア4月号(no95)・月刊アルカディア5月号(no96)に掲載されている情報から更新があった予選スケジュールは、以下の通りです。

「アルカナハート2」の日程更新

[illegible](愛知県)4月5日(土)→6月14日(土)、ゲームプラザ エム(大阪府)4月19日(土)→[illegible]

「鉄拳6」の日程更新

[illegible]ドリームワールド(大分県)の予選開催は中止となりました。

「闘劇'08 FINAL」の種目スケジュール決定

8月15日(金)
「SUPER STREET FIGHTER II X」、「Virtua Fighter 5」、「鉄拳6」
8月16日(土)
「北斗の拳」、「THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH」、「STREET FIGHTER III 3rd STRIKE」
8月17日(日)
「アルカナハート2」、「MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B2」、「GUILTY GEAR XX ΛCORE」

開催地は昨年同様「ディファ有明」。詳しい時間などは未定だが、今回も前売り券販売および指定席も用意する予定なので、続報を待っていてほしい。

予選スケジュールやルールは変更される可能性があります!

この発表内容は、変更される可能性があります。これは、各店舗の事情やゲームのバージョンアップによって、日程の調整が迫られるなど、不測の事態があるからです。

もちろん、この予定通りに開催されることが理想ですが、やむなく変更される可能性があることをご理解のうえご了承ください。

変更があった場合は、次号のアルカディア7月号(5月30日発売)や、[illegible]闘劇オフィシャルホームページ(http://www.tougeki.com/)で[illegible]ます。

なお、予選のエントリー[illegible]、[illegible]。また、店舗からのフィードバックがあった場合は、闘劇オフィシャルホームページ(http://www.tougeki.com/)でも確認できます。

表の見かた

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア	日程
北	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	5/17(土)
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

①予選が開催されるエリア
②予選開催地都道府県
③予選開催店舗名
④問い合わせ電話番号
⑤担当者名
⑥エリア区分。予選開催店舗が多いタイトルは、同一エリア内で本選参加者を決めるエリア決勝を開催する。
⑦予選開催日。エリア決勝が開催される店舗は日程の文字が白抜き。該当店舗でも店舗予選が開催され、その店舗代表者が決定された後にエリア予選が開催される。

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future

チーム戦(3on3):本選出場枠残り10枠

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	宮城県	ナムコランド 仙台クリスロード店	022-722-5820	泉田	A-3	6/15(日)
	福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	塩田	A-3	6/21(土)
		JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	A-3	6/22(日)
	神奈川県	タイトーステーション溝の口	044-844-7252	内田	B-1	6/8(日)
	千葉県	宝島 新浦安店	047-381-2466	佐野	B-1	6/14(土)
	神奈川県	西横浜ケーマーズビジョン	045-260-5785	今井	B-1	6/15(日)
	千葉県	チャリオット姉崎店	0436-60-1508	花本	B-5	6/22(日)
		ケームセンタークラウン	043-462-1203	牧野	B-5	6/28(土)
		アミューズメント アルティメット	047-478-1563	原田	B-5	6/29(日)
	東京都	ツインスタージオス セガ	03-3260-7253	原	C-1	6/1(日)
		クラブ セガ 新宿西口	03-3349-0257	福島	C-1	6/7(土)
		ビートライブ	042-724-3678	山岸	C-1	6/8(日)

GUILTY GEAR XX ΛCORE

チーム戦(3on3):本選出場枠残り12枠

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	福島県	スーハーヒンゴ郡山店	024-935-2388	塩田	A-2	6/1(日)
	宮城県	スーパーヒーロー仙台	022-384-1786	大宮	A-2	6/7(土)
		プレイランドエフワン	022-261-5782	板垣	A-2	6/8(日)
	千葉県	アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	中澤	B-5	6/1(日)
	茨城県	ピンクパンサー つくば店	029-861-1983	藤峰	B-6	6/7(土)
		GAME CAP	0297-83-5722	井上	B-6	6/8(日)
		プレビジョイカム石岡店	0299-22-6758	平山	B-6	6/14(土)
	神奈川県	ゲームオーロ	042-769-9474	宮澤	B-7	6/21(土)
	埼玉県	セガ ワールド 飯能	042-972-6989	積田	B-7	6/22(日)
		ゲームデイトナ志木	048-487-5620	久保田	C-3	6/28(土)
		デイトナIII	048-269-8119	山下	B-7	6/29(日)
	神奈川県	クラブ セガ 相模大野	042-741-8195	鈴木	B-7	7/5(土)
	東京都	ゲームファクトリーマグマ多摩センター	042-316-8331	高橋	C-3	6/7(土)
		アミューズメントスペースUFO八王子	042-627-8188	谷口	C-3	6/8(日)
		セントラル聖蹟桜ヶ丘店	042-389-2281	長尾	C-3	6/14(土)
		ムー大陸立川店	042-538-7295	瀧里/杤木	C-3	6/15(日)
		セガ ワールド アルカス	042-365-2591	山縣	C-3	6/21(土)
		大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	C-4	6/22(日)
		G-PORT ラスベガス	03-5291-9770	上條	C-4	6/28(土)
		ビートライブ	042-724-3678	山岸	C-4	6/29(日)
		タイトーステーション BIGBOX高田馬場店	03-5272-9855	黒柳	C-4	7/5(土)
		新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	大塚	C-4	7/6(日)

Virtua Fighter 5

チーム戦(3on3):本選出場枠残り10枠

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	千葉県	ゲームチャリオット船橋店	047-429-0406	河岡	B-6	6/1(日)
	茨城県	桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	柴田	B-7	6/7(土)
		ゲームパニックつくば	029-843-8295	小薦	B-7	6/8(日)
		GAME CAP	0297-83-5722	井上	B-7	6/14(土)
		AMコーラルパーク土浦店	029-835-5689	森山	B-7	6/15(日)
	埼玉県	セガ ワールド 飯能	042-972-6989	積田	B-8	6/21(土)
		キャラゲット深谷店	048-573-3951	吉沢	B-8	6/22(日)
		GAMEGARAGE大宮店	048-650-2411	島本	B-8	6/28(土)
		ゲームモアイ上尾店	048-771-1612	梅内	B-8	6/29(日)
	千葉県	ムー大陸 稲毛店	043-255-3257	宮本	B-9	6/28(土)
		セガ ワールド 旭	0479-62-7101	村上	B-9	7/5(土)
		テクモピア美浜店	043-203-4001	山田	B-9	7/6(日)
	東京都	ゲームディルレイひばりヶ丘北口店	042-424-3703	川野	C-4	6/14(土)

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	東京都	ゲームインサクラ	03-3944-0252	森川	C-4	6/28(土)
		ファンファクトリー中村橋	03-3998-4020	長嶋	C-4	7/5(土)
		GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田	C-4	7/6(日)
	静岡県	ACT御殿場	042 854-3830	永田	D-2	6/7(土)
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	D-2	6/8(日)
	静岡県	ミラクルドーム	0545-52-8585	半田	D-2	6/15(日)
	大阪府	ゲームスペース ベガス	06-6351-2889	堀井	E-1	6/21(土)
		星狩物語中百舌鳥店	072-250-3001	玉山	E 1	6/22(日)
	兵庫県	遊スペースマジカル	078-265-5100	山本	E-1	6/29(日)
	香川県	戦 ~ ikusa ~	087-843-2788	伊藤	F-2	6/14(土)
		ファンパラダイス志度	087-870-2030	永田	F-2	6/15(日)
	高知県	戦 高知	088-854-1930	小松	F-2	6/21(土)
	福岡県	ワンダーパーク 博多	092-434-3721	大塚	G 1	6/1(日)
		モンキーハウス本館	092-843-5671	茶園	G-1	6/7(土)
		TAC北方店	093-941-9022	下川	G-2	6/15(日)
	大分県	ハイテクランド セガ ハーバープレイス	0977-25-3206	牛島	G-2	6/22(日)

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	静岡県	ACT御殿場	042-854-3830	永田	D-3	6/1(日)
		サンセイブ城北店	053-471-9800	阿部	D-3	6/7(土)
		ミラクル藤枝	054-643-7796	村松	D-3	6/8(日)
	長野県	ゲームセンターレィディビートル	0263-39-4010	木藤	D-3	6/14(土)
	静岡県	ミラクル沼津店	055-925-6797	佐藤	D-3	6/15(日)
	石川県	コスモパーク白山	076-276-6336	福田	D 4	6/15(日)
	新潟県	アミューズメントスタジアムTOP	0257-21-0882	児玉	D-4	6/21(土)
		アミューズメントメガスクエアチェミー上越店	025-527-2822	笠原	D-4	6/22(日)
		新潟POPY	025-286-0763	宮川	D-4	6/29(日)
	兵庫県	MAC姫路	079-282-8055	杉本	E-2	6/8(日)
	大阪府	キャンディウエスタン石橋店	072-761-8891	佐々木	E-2	6/14(土)
		チャレンジャーアババ天神橋店	06-6357-6677	三好	E-2	6/15(日)
	兵庫県	伊丹ゲームスペース	072-785-1549	上山	E-2	6/21(土)
		セガ 三宮SANX	078-271-0335	乙井	E-2	6/22(日)
	大阪府	星狩物語 岸和田店	072-432-3841	久保	E-3	6/22(日)
	京都府	スーハーヒーロー山科	075-502-5765	堀井	E-3	6/28(土)
	大阪府	ゲームフラザOKA3	072-671-5123	里見	E-3	6/29(日)
		リブロス高槻店	072-682-3675	南本	E-3	7/5(土)
	京都府	ネオアミューズメントスペースa-cho	075-251-2323	千葉	E-3	7/6(日)
	岡山県	テクノランド	086-255-5612	和田	F-3	6/1(日)
		ファンタジスタ	086-523-6555	大島	F-3	6/8(日)
	広島県	JOYサンモール店	082-241-8564	應和	F-4	6/22(日)
		広島 ギーゴ	082-541-6345	吉川	F-4	6/28(土)
		西条フラザゲームコーナー	082-423-4130	平木	F-4	6/29(日)
		アミパラここじゃ店	082-424-4747	岡野	F-4	7/5(土)

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	東京都	ビートライブ	042-724-3678	山岸	C-4	6/15(日)
		ムー大陸立川店	042-538-7295	西村	C-4	6/21(土)
		セガ ワールド アルカス	042-365-2591	山縣	C-4	6/22(日)
	愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	D-4	6/1(日)
	石川県	コスモランド小松	0761-23-2756	西田	D-5	6/14(土)
	愛知県	アリス一宮店	0586-47-4388	京林	D-5	6/15(日)
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越	D-5	6/21(土)
	大阪府	GAME DINO 阪急茨木駅前店	072-631-5507	岸本/後藤	E-2	6/7(土)
	京都府	西院コットンクラブ	075-316-2675	嶋田	E-2	6/8(日)
	大阪府	ゲームプラザOKA3	072-671-5123	里見	E-2	6/14(土)
		ラモススタジアム	072-871-3960	北原	E-2	6/15(日)
	香川県	戦 ~ ikusa ~	087-843-2788	伊藤	F-2	6/1(日)
	高知県	トイズ御座店	088-878-8935	布	F-2	6/7(土)
	広島県	広島 ギーゴ	082-541-6345	吉川	F-3	6/21(土)
	山口県	セガ ワールド ゆめタウン長府	0832-48-5732	鬼木	F-3	6/22(日)
	広島県	アミパラTOYO店	082-249-8026	山木	F-3	6/28(土)
		アミパラ広島店	082-297-7135	有馬	F-3	7/5(土)

THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH

シングル戦（1on1）：本選出場枠残り20枠

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
	北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	冨田	6/8(日)
	福島県	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	6/15(日)
	山形県	スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤	6/21(土)
	千葉県	チャリオット姉崎店	0436-60-1508	花本	6/7(土)
		イスカンタル	0120-010-267	田山	6/8(日)
	栃木県	プラボ 宇都宮店	028-638-5011	内藤	6/15(日)
	茨城県	ピンクパンサー つくばみらい店	0297-20-7070	藤峰	6/29(日)
		桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	柴田	7/5(土)
	東京都	ゲームディルレイ国分寺店	042-328-3498	山田	6/22(日)
		大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	7/6(日)
	岐阜県	遊食空間XYZ	0574-63-7903	市原	6/14(土)
	新潟県	アミューズメントスクエアチャンス笹口店	025-240-3831	高野	6/21(土)
	福井県	GAME FANTASIO 敦賀店	0770-21-0399	澤	7/5(土
	大阪府	チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	坂本	6/1(日)
	京都府	スーパーヒーロー山科	075-502-5765	堀井	6/7(土)
	大阪府	ゲームプラザ エム	06-6991-0363	堀井	6/29(日)
	広島県	ブラックジャック安古市店	082-876-0628	加登	6/14(土)
	岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	6/22(日)
	広島県	ビバーチャ 2	082-504-7575	門沢	6/28(土)
	長崎県	ゲーム・スポット大橋	095-845-9619	森田	6/28(土)

SUPER STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge

タッグ戦（2on2）：本選出場枠残り9枠

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
	千葉県	ムー大陸流山店	0471-40-7483	野口	6/7(土)
	栃木県	つるまき	028-634-2839	北条	6/29(日)
	東京都	ゲームインサクラ	03-3944-0252	森川	6/21(土)
		GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	6/22(日)
		G-PORT ラスベガス	03-5291-9770	上條	7/6(日)
	京都府	GAME'S DRAGON	075-822-3017	新庄	6/15(日)
		ネオアミューズメントスペースa-cho	075-251-2323	千葉	6/28(土)
	福岡県	ジーカム和白店	092-608-5881	島雄	6/1(日)
		センチュリー平尾店	092-522-7777	矢野	6/8(日)

アルカナハート2

シングル戦（1on1）：本選出場枠残り13枠

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
	宮城県	ナムコランド 仙台クリスロード店	022-722-5820	泉田	6/7(土)
		プレイランドエフワン	022-261-5782	板垣	6/14(土)
	千葉県	ゲームチャリオット船橋店	047-429-0406	河岡	6/15(日)
	栃木県	ファンタジーパーク	0287-37-5137	相馬	6/22(日)
	千葉県	ラッキー千葉店	043-227-6447	日暮	6/28(日)
	東京都	タイトーステーション BIGBOX高田馬場店	03-5272-9855	黒柳	6/29(日)
		東京レジャーランド秋葉原店	03-5298-1360	小林	7/5(土)
		GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	7/6(日)
	愛知県	PLAYSEVEN	0586-46-7228	松家	6/1(日)
		game SKY	052-201-6496	佐藤	6/14(土)
		カレッジII西店	052-503-1567	小妻	6/21(土)
	大阪府	ゲームプラザ エム	06-6991-0363	堀井	6/7(土)
	愛媛県	フレイトーム松山	090-4500-3361	佐藤	6/14(土)

MELTY BLOOD Act Cadenza Version B2

タッグ戦（2on2）：本選出場枠残り10枠

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア	日程
	宮城県	フレイラントエフワン	022-261-5782	板垣	A-2	6/1(日)
	秋田県	ハイテク セガ 秋田	018-837-5041	鳥潟	A-2	6/7(土)
	埼玉県	ゲームテイトナ志木	048-487-5620	久保田	B-3	6/7(土)
		GAMEGARAGE大宮店	048-650-2411	島本	B-3	6/8(日)
		デイトナIII	048-269-8119	山下	B-3	6/14(土)
	千葉県	アミューズメント アルティメット	047-478-1563	原田	B-6	6/1(日)
	神奈川県	プレイランドハルス	044-855-9100	小竹	B-7	6/1(日)
	東京都	プレイシティキャロット 巣鴨店	03-3943-6735	松山	C-1	6/28(土)
		大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	C-1	6/29(日)
		GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田	C-1	7/5 (土)
		クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123	深見	C-1	7/6 (日)
		セントラル聖蹟桜ヶ丘店	042-389-2281	長尾	C-3	6/15(日)
		ビートライブ	042-724-3678	山岸	C-3	6/21(土)
		アミューズメントスペースUFO八王子	042-627-8188	谷口	C-3	6/22(日)
	静岡県	ミラクル藤枝	054-643-7796	村松	D-3	6/1(日)
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	D-3	6/7(土)
	静岡県	ミラクル沼津店	055-925-6797	佐藤	D-3	6/8(日)
	大阪府	星狩物語　岸和田店	072-432-3841	久保	E-3	6/28(土)
	奈良県	アミューズメントデプト	0742-26-7789	松井	E-3	6/29(日)
	大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	E-3	7/5 (土)
		GAME DINO 枚方店	072-846-3303	由村	E-3	7/6(日)
		星狩物語中百舌鳥店	072-250-3001	玉山	E-4	6/15(日)
		ハイテクランド セガ アビオン	06-6645-7692	市道	E-4	6/21(土)
	和歌山県	ピタゴラスMQ	073-472-3566	木村	E-4	6/22(日)
	大阪府	アミューズメント スコット	06-6648-9922	坂元	E-4	6/28(土)
	鳥取県	スーパーヒーロー倉吉	0858-23-5255	河本	F-1	6/1(日)
	島根県	セガ ワールド 松江	0852-23-2231	下間	F-1	6/7(土)
	岡山県	ウェルカム	086-221-8833	房宗	F-1	6/8(日)

北斗の拳

シングル戦（1on1）：本選出場枠残り11枠

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
	宮城県	ナムコラント 仙台クリスロード店	022-722-5820	泉田	7/5(土)
	群馬県	カルチャーパーク館林店	0276-75-6061	諸田	6/7(土)
	東京都	石神井公園駅前センター	03-5393-6284	桜井	6/14(土)
		ビートライブ	042-724-3678	山岸	7/6(日)
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	6/15(日)
	愛知県	game SKY	052-201-6496	佐藤	6/21(土)
		ゲーム BOX.Q2	052-452-0920	川合	6/22(日)
	静岡県	ACT 御殿場	042-854-3830	永田	6/29(日)
	大阪府	星狩物語中百舌鳥店	072-250-3001	玉山	6/8(日)
		ゲームスペース ベガス	06-6351-2889	堀井	6/28(土)
	沖縄県	夢咲創庫	098-861-4468	下地	6/28(土)

鉄拳6

チーム戦（3on3）：本選出場枠残り12枠

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	北海道	キャッツアイ新札幌店	011-899-1500	種村	A-1	6/15(日)
		スガイディノス帯広	0155-38-2811	古川	A-1	6/21(土)
		スガイ・ディノスパーク旭川	0166-21-1231	堀田	A-1	6/22(日)
		パワープラントプルプル	011-231-7032	森田	A-1	6/28(土)
		MAXIM HERO	011-219-2855	冨田	A-1	6/29(日)
	宮城県	スーパーヒーロー仙台	022-384-1786	大宮	A-2	6/14(土)
		ネオジオボウル名取	022-383-1811	大宮	A-2	6/15(日)
	青森県	パロ五所川原店	0173-38-1078	福田	A-2	6/21(土)
	岩手県	DEADBALL	019-632-6700	渕崎	A-2	6/22(日)
		AMUSEMENT Nexus	0197-25-4780	菅原	A-2	6/28(土)
	宮城県	ナムコランド 仙台クリスロード店	022-722-5820	泉田	A-2	6/29(日)
	東京都	G-PORT ラスベガス	03-5291-9770	上條	B-4	6/14(土)
		大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	B-4	6/15(日)
		新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	大塚	B-4	6/21(土)
		GAME UFO 三軒茶屋店	03-5486-6994	福田	B-4	6/22(日)
		タイトーステーション BIGBOX高田馬場店	03-5272-9855	黒柳	B-4	6/28(土)
		ツインスタージオス セガ	03-3260-7253	原	B-4	6/29(日)
	埼玉県	クラブ セガ 所沢	04-2926-9009	宮崎	B-4	7/5 (土)
	東京都	プラボ 中野店	03-5380-5442	山口	B-4	7/6(日)
		石神井公園駅前センター	03-5393-6284	桜井	B-7	6/1(日)
		ナムコランド 阿佐ヶ谷店	03-3223-3765	阿部	B-7	6/7(土)
		ゲームオスロー立川第2店	042-528-1771	前田	B-7	6/8(日)
	神奈川県	ゲームオーロ	042-769-9474	宮澤	B-8	6/1(日)
		ゲームファンタジア茅ヶ崎店	0467-87-8802	上崎	B-8	6/7(土)
		クラブ セガ 相模大野	042-741-8195	村崎	B-8	6/8(日)
		アドアーズ大和店B館	046-200-6370	小坂	B-8	6/14(土)
		セントラル日吉店	045-564-1034	佐々木	B-8	6/15(日)
	東京都	パソピアード東京	03-3734-9880	田川	B-8	6/21(土)
		渋谷 ギーゴ	03-5458-2201	小久保	B-8	6/22(日)
		セガ ワールド 大森	03-5709-0669	林	B-9	6/7(土)
	神奈川県	クラブ セガ 綱島	045-547-1199	清水	B-9	6/8(日)
		アドアーズ鶴見店A館	045-584-2280	石田	B-9	6/14(土)
		プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	045-252-1164	市原	B-9	6/15(日)
		ナムコランド川崎店（ワンダーパークヒーローズベース）	044-874-8442	日野	B-9	6/21(土)
		プラボ 鶴見店（ワンダーシティ鶴見）	045-584-8585	秋田	B-9	6/22(日)
		アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店	044-900-8701	藤代	B-9	6/28(土)
		タイトーステーション溝の口	044-844-7252	内田	B-9	6/29(日)
		西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	B-9	7/5 (土)
	新潟県	アミューズメントスクエア・チャンス白根店	025-362-6871	木下	D-2	6/21(土)
		アミューズメントスクエアチャンス笹口店	025-240-3831	高野	D-2	6/22(日)
	富山県	アミューズメントアズプレス	076-423-2890	高橋	D-2	6/28(土)
	長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤	D-2	6/29(日)
	富山県	ゲームセンターハローワールド	076-451-7881	山室	D-2	7/5 (土)
	新潟県	新潟POPY	025-286-0763	宮川	D-2	7/6 (日)
	山梨県	プラットハイランド駅前店	0555-24-7280	渡辺	D-3	6/1 (日)
	静岡県	ミラクル静岡	054-284-0099	植田	D-3	6/7 (土)
		ジェイエスプラス焼津店	054-627-8341	齋藤	D-3	6/8 (日)
	山梨県	ゲームパニック石和	055-261-8295	浦山	D-3	6/14(土)
		ハイテク遊園ニュースター	055-228-8923	畑	D-3	6/15(日)
	静岡県	サンセイブ城北店	053-471-9800	阿部	D-3	6/21(土)
		ACT 御殿場	042-854-3830	永田	D-3	6/22(日)
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	D-3	6/28(土)
	静岡県	ミラクルドーム	0545-52-8585	半田	D-3	6/29(日)
	滋賀県	アクション長浜	0749-64-5295	加藤	E-1	6/1 (日)
	京都府	ワンダーシティ京都南店	075-924-6262	本田	E-1	6/7 (土)
	滋賀県	エースレーン愛知川	0749-42-8612	中村	E-1	6/8 (日)
	京都府	ワンダータワー京都店	075-254-0765	鈴井	E-1	6/14(土)
	滋賀県	アミューズメントスペースガオラ	077-561-0210	藤原	E-1	6/15(日)
		ジャングルクラブ堅田店	077-573-7717	浅野	E-1	6/21(土)
	京都府	ネオアミューズメントスペースa-cho	075-251-2323	千葉	E-1	6/22(日)
	広島県	パレプレ	082-921-8576	酒井	F-2	6/15(日)
		アミパラTOYO店	082-249-8026	山木	F-2	6/21(土)
	鳥取県	スーパーヒーロー倉吉	0858-23-5255	河本	F-2	6/22(日)
	広島県	アミパラ広島店	082-297-7135	有馬	F-2	6/28(土)
	島根県	ゲームスポットハロウイン	0853-23-0731	藤原	F-2	6/29(日)
		今出屋鉄拳塾	0852-72-2550	赤山	F-2	7/6 (日)
	福岡県	AsobiDouraku仲原店	092-623-3366	吉武	G-1	6/1 (日)
		セガ ワールド ハヒヨンプラザ	092-641-6723	林	G-1	6/7 (土)
	佐賀県	フェスタ佐賀本庄店	0952-41-4820	内田	G-1	6/14(土)
	大分県	ハイテクランド セガ ハーバープレイス	0977-25-3206	牛島	G-1	6/15(日)
	長崎県	ハイテク セガ もみの木村	0957-24-6833	北村	G-1	6/21(土)
	福岡県	ワンダーパーク 博多	092-434-3721	大塚	G-1	6/22(日)
	沖縄県	ゲームインナハ	098-863-1376	宮城	G-3	6/1(日)
		アミューズJOYBOX	098-886-9429	長北	G-3	6/7(土)
		ハイテク セガ 北谷プラザ	098-936-7904	仲村	G-3	6/8(日)

全国ゲームセンターイベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

June. 2008

注目のタイトルが次々と稼働を始める中、今月も全国各地でさまざまなイベントが開催されるぞ。気になるイベントを見つけたら、思い切って遠出してみよう。

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があり

北海道・東北



北海道

★ディノスパーク 帯広
帯広市白樺16条西2-5　☎0155-38-2811

6/1	19:30	三国志大戦3 大会
6/7	19:30	クイズマジックアカデミー5 大会
6/8	19:30	機動戦士ガンダム 戦場の絆 大会
6/14	21:00	VF5 公式大会
6/15	19:30	三国志大戦3 大会
6/22	19:30	GCB0083 大会
6/28	19:30	頭文字D ver.4改
6/29	19:30	三国志大戦3 大会

※ルールは店舗にて発表

★スガイコトニ
札幌市西区琴似3条1-1-20　☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

6/28	14:30	スーパーマリオACほか レトロゲーム 大会 ◆詳細はHP参照

★セガワールド音更
河東郡音更町木野大通り西12-1-13　☎0155-30-1661
http://location.sega.jp/loc_web/sw_otofuke.html

6/29	17:00	三国志大戦3 店舗大会 ◆カード制限なし。参加費300円。定員16名。

★クラブセガ新道
札幌市東区伏古10条5丁目2-7　☎011-789-7722
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shindou.html

6/7	18:00	三国志大戦3 新道大会 ◆受付17:00から。16歳以上。定員16名。参加費300円(払い出しは1回のみ)。カード制限無し。
6/14	18.00	WCCF 新道大会 ◆受付17:00から　16歳以上　定員16名　参加費300円(払い出しは1回のみ)　U 5R限定

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂宇土城堀143　☎022-383-1811

6/1	16:00	ガンダムVS.ガンダム 店内大会
6/7	26:00	戦場の絆 店内大会
6/8	16:00	クイズマジックアカデミー5 店内大会
6/14	16:00	頭文字D ver.4改 店内大会
6/15	16:00	ガンダムVS.ガンダム 店内大会
6/28	16:00	クイズマジックアカデミー5 店内大会
6/29	16:00	ガンダムVS.ガンダム 店内大会

※受付け時間など詳しくは店内POPをご覧ください。

関東



茨城県

★プレビジョイカム石岡店
石岡市八軒台3214-1　☎0299-22-6758

6/22	15:30	ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会 ◆詳細は当日発表
毎週火曜	終日	音ゲーサービスDay ◆ギタドラ、ポップンサービス設定
5のつく日	終日	サービス台多数設置 ◆店内POPにてサービス内容を告知
毎週金曜	20:00	GGXX ∧ CORE フリープレイ ◆参加費無料

★アミューズメント コーラルパーク 土浦店
土浦市大和町2-1　Patioビル2F　☎029-835-5689

日付に8・9の付く日	終日	当店最強イベント「パークの日」 ◆店内各種ゲームがサービス設定。
6/30まで	雨の日	雨に負けない「突発サービスイベント」実施！
6/7	16:00	GGXX ∧ CORE 大会 ◆定員16名
6/8	14:00	クイズマジックアカデミー5 大会 ◆定員32名
6/14	16:00	アルカナハート2 大会 ◆定員16名
6/21	18:00	湾岸ミッドナイトMT3 大会 ◆定員16名
6/22	14:00	Answer X Answer 大会 定員16名
6/28	20:00	VF5 公式大会 ◆定員64名
6/29	16:00	VF5 公式オープンバトル
6/29	16:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会 ◆定員16組32名

※各大会エントリーは1週間前から。詳細は店内POPにて。

★ジョイプラザ下妻店
下妻市古沢558番地　☎0294-30-7601
http://www.arisaka.net/event/store_detail.html?storeid=3

6/8	17:00	GCB0083 合同予選大会 ◆詳細は当店のHPをご参照ください

★アーバンスクエア上水戸店
水戸市末広町3-8-28　2F　☎029-227-8569
http://www.arisaka.net/event/store_detail.html?storeid=2

6/14	14:30	GCB0083 合同予選大会

※詳細は当店のHPをご参照ください

★ジョイプラザ龍ヶ崎店
龍ヶ崎市小通幸谷町288番地　☎0297-61-4120
http://www.arisaka.net/event/store_detail.html?storeid=4

6/21	19:00	GCB0083 合同予選大会
6/28	14:30	GCB0083 合同大会 頂上決戦

※詳細は当店のHPをご参照ください

栃木県

★ゲームパニック佐野
佐野市高萩町1340　フェドラP&D 1F　☎0283-27-1829

6/1	16:00	VF5 公式大会 ◆10:00～12:00まで100円2クレ実施中
6/7	18:00	鉄拳6 大会 ◆10:00～12:00まで100円2クレ実施中
6/14	19:00	WCCF 大会 ◆REGULATION:U-5
6/8	19:00～22:00	VF5 公式オープンバトル
6/14	18:00	MBACVer.B2 大会 ◆10:00～12:00まで100円2クレ実施中
6/21	18:00	GGXX ∧ CORE 大会 ◆10:00～12:00まで100円2クレ実施中
6/28	18:00	KOF'98UM 大会 ◆10:00～12:00まで100円2クレ実施中

埼玉県

★アミューズメントF-1深谷店
深谷市西島町3-9-1　☎048-573-7799
http://blog.livedoor.jp/fukaya_ten/

6/1	14:00	ギターフリークスV4 ランバト ◆13:00よりフリープレイ
6/1	15:30	ドラムマニアV4 ランバト ◆13:00よりフリープレイ
6/8	終日	GGXX ∧ CORE フリープレイ ◆参加費100円
6/15	15:00	GGXX∧C シングル大会 ◆14:00より大会直前までフリープレイ
6/21	20:00	鉄拳6 ナイター大会 ◆18:00～24:00まで2クレ(大会中は除く)
6/22	15:00	MBACVer.B2 シングル大会 ◆終日2クレ(大会中は除く)
毎週月曜	終日	鉄拳6 50円2クレDAY
毎週火曜	終日	パズルゲーム 50円2クレDAY
毎週水曜	終日	シューティングゲーム 50円2クレDey
毎週木曜	終日	アルカナハート2 50円2クレDey
毎週金曜	終日	MBACVer.B2 50円2クレDey
毎週土曜	終日	レトロゲーム 50円2クレDey ◆詳しくはHPをご覧ください
毎週土・日・祝日	開店時	朝いちダッシュ ◆全てのビデオゲーム(音ゲー含む)に1クレサービス

※全イベント参加費無料

★秩父矢尾ゲーム　プレイランド
秩父市上町1-5-9 秩父矢尾百貨店4F プレイランド　☎0494-24-7752
http://blog.livedoor.jp/chichibu_ten/

6/8	11:00	秩父太鼓の達人11 スコア認定大会 ◆コース・曲を選び1曲プレイ。全員に賞状授与。
6/21	1:00	秩父ビシバシチャンプ大会
6/22	11:00	秩父ポップンスコア認定 大会 ◆ボタン数・速さ・曲を選び1曲プレイ。全員に賞状授与。
毎週月曜		ビシバシチャンプ100円2クレジット
毎週火曜		メダル貸機30%増量
毎週水曜		テレビゲーム50円2クレ
毎週木曜		ポップン100円4曲
毎週金曜		プリクラ撮ると、メダル一人10枚進呈
毎週土・日・祝日		モーニングサービス ◆開店10時、音ゲー・TVゲーム・ドライブ・ガン計13台1クレサービス。平日毎日太鼓サービスタイム。

※全イベント参加費無料

★Boo-BossBoss 所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3　☎04-2929-8333

6/15	15:00	クイズマジックアカデミー5 トーナメント大会

千葉県

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2　☎0436-23-5533
http://www.gamechariot.com/

6/8	20:00	VF5 公式ポイント大会 ◆シングル大会
6/11	17.30～20:30	SFⅢ3rd 100円2クレ対戦会 ◆終日100円2クレ稼動
6/15	18:00～21:00	VF5 公式オープンバトル
6/18	17:30～20:30	MBACVer.B2 100円2クレ対戦会 ◆終日100円2クレ稼動。動画録画可。
6/22	16:00	戦国BASARAX 対戦会 ◆女性・初心者推奨台設置。
6/25	19:00	戦国BASARA X 大会

※備考.エントリー締め切りは大会開始30分前となります。詳しくは、チャリオットHP【http://www.gamechariot.com/】をご覧ください。

★ラッキーバッティングドーム
八千代市大和田新田1088　☎047-458-8208

6/7・21	終日	ガンダムSEED DESTINY フリープレイ
6/7・21	終日	ガンダムVS.ガンダム 100円2クレジットイベント
6/14	17:00	ビートマニアⅡDX フリープレイ ◆参加費500円
6/28	終日	鉄拳6 100円2クレジットイベント ◆100円2クレジット

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2　☎0120-010-267

6/1	16:00	VF5 公式大会
6/2	16:00～21:00	VF5 オープンバトル
6/7	10:00	麻雀格闘倶楽部6ロケーションカップ
6/29	16.00	ガンダムVS.ガンダム 大会

★ダ・カーポ
君津市外箕輪91-1　☎0120-010-267

6/22	10:00	麻雀格闘倶楽部6ロケーションカップ

★アミューズメント ポポロ
君津市坂田673－11　☎0120-010-267

6/15	10:00	麻雀格闘倶楽部6ロケーションカップ

★ゲームセンターラッキー千葉店
千葉市中央区中央2-3-16マルエイ第7ビル1～3F　☎043-227-6447
http://www.lucky-net.co.jp/tibaten/index.htm

週替り	終日	対戦格闘ゲームフリープレイ ◆参加費300円。詳細は店頭かHPにて。

東京都

★池袋ギーゴ
豊島区東池袋1-21-1　☎03-3981-6906
http://location.sega.jp/loc_web/ikebukuro_gigo.html

6/4	19:00	MBACVer.B2 3on3 トーナメント大会 ◆先着24チーム
6/5	19:00	戦国BASARA X シングル トーナメント大会
6/8	14:30	パワスマ3 シングルトーナメント大会 ◆カード必須
6/9	18:30	VF5 公式オープンバトル ◆勝抜ポイント制。カード必須
6/12	19:00	アルカナハート2 シングル トーナメント大会
6/18	19:00	MBACVer.B2 2on2 トーナメント大会 ◆先着32チーム
6/19	19:00	KOF'98UM シングル トーナメント大会
6/23	18:30	VF5 公式大会 ◆トーナメント戦。カード必須。先着64名
6/25	19:00	ガンダムvs.ガンダム 2on2 トーナメント大会
6/26	19:00	ハイパーストⅡ シングル トーナメント大会

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～5F　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

6/1	15:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2大会 ◆参加費無料。2本先取制。試合内の同機体使用禁止。
6/7	10:00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働 ◆オフラインでの稼働。機体の調整用に。
6/8	15:00	戦国BASARA X 大会 ◆参加料無料。キャラクター固定。
6/14	10:00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働 ◆オフラインでの稼働。機体の調整用に。
6/21	10:00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働 ◆オフラインでの稼働。機体の調整用に。
6/28	10:00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働 ◆オフラインでの稼働。機体の調整用に。

★ムー大陸 立川店
立川市幸町1-35-7　☎042-538-7295

6/1	20:00	VF5 公式大会 ◆受付19:30から。参加費100円。定員64人
6/22	11:00～16:00	VF5 公式オープンバトル

★ゲーム ニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

6/1	17:00	SCN SCⅢAE ランバト
6/7	20:00	VF5 第10回 大山祭 3on3 ◆チームは当日ランダム抽選
6/8	17:00	アルカナハート2 2on2 大会
6/14	20:00	スパⅡX ランバト
6/15	17:00	アカツキ電光戦記AA 大会
6/21	19:00	アルカナハート2 大会
6/28	19:00	北斗の拳 大会
6/29	17:00	KOF'98UM 大会

★G-PORTラスベガス
新宿区歌舞伎町1-21-7 地球会館1F ☎03-5291-9770
http://www.jp-l.co.jp/g-portlas/

6/21	17:00	第2F回KOF'98UM 大会 ◆シングル戦 闘劇ルール

★G-link渋谷道玄坂
渋谷区道玄坂2-6-16 I'm onビル8F ☎03-5458-2201
http://www.shibuya-gigo.jp/

6/8	18:00	第30回GCB0083 「女性パイロット限定戦」 ◆16歳以上。パイロットは女性キャラクター限定。
6/22	18:00	第7回三国志3「兵種限定戦 其の壱」 ◆16歳以上。武将カードは騎馬限定。
6/8	18:00	第2回Derby Owners Club2008「新馬戦」 ◆16歳以上。詳細は店舗、またはHPにてご確認ください

神奈川県

★クラブセガ港北
横浜市都筑区中川中央2-7-1 港北MINAMO3F ☎045-591-8923
http://location.sega.jp/loc_web/cs_kohoku.html

6/1	18:00～21:00	VF5 公式オープンバトル
6/15	15:00	VF5 公式大会 ◆定員64名
6/29	16:00	アヴァロンの鍵弐 魔導競技会 ◆定員16名



新潟県

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

6/8	15:00	第3回ガンダムVS.ガンダム 大会 ◆2on2 チームバトル
6/15	15:00	第4回アルカナハート2 大会 ◆闘劇ルールに準ずる
6/21	19:00	第28回MBACVer.B2定期大会 ◆未定
6/22	15:00	第15回VF5 公式大会inテクノポリス ◆定員32名
6/28	18:00	第3回VF5 オープンバトル ◆公式に準ずる

※ 参加費100円、当日30分前エントリー可。詳しくはHPにて

福井県

★ジョイランド江守店
福井市江守中2-1508 ☎0776-33-1900
http://joyland.or.jp/emojo/

6/14	20:00	鉄拳6 大会
6/22	未定	ホースライダーズ 大会

★JOYLAND敦賀店
敦賀市木崎40-12 ☎0770-37-1616
http://www.joyland.co.jp/tsuruga/

毎週土曜	21:00	鉄拳6 トーナメント大会 ◆参加費無料。
毎週月曜～木曜	24時間	機動戦士ガンダム戦場の絆 2倍クレジットサービス
終日	24時間	三国志大戦3 クレジットサービス
終日	24時間	ホースライダーズ 馬主応援キャンペーン
終日	7:00～4:00	鉄拳6 1コイン2クレサービス



滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

6/8	18:30～23:30	VF5 公式オープンバトル
6/15	15:00	クイズマジックアカデミー5 大会
6/24	21:00	VF5 公式大会

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

6/1	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
6/7	14:00	アルカナハート2 大会
6/8	14:00	MBACVer.B2 大会
6/14	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
6/15	14:00	鉄拳6 大会
6/21	14:00	GGXX Λ CORE 大会
6/22	14:00	アルカナハート2 大会
6/28	14:00	ガンダムＶＳ.ガンダム 大会
6/29	14:00	MBACVer.B2 大会
毎週日曜	終日	頭文字D ver.4改 100円2クレ設定

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

6/15	18:30～23:30	VF5 公式オープンバトル
6/29	19:00	VF5 公式大会 ◆定員64名

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

6/1	15:00	MBACVer.B2 大会
6/8	15:00	戦国BASARA X 大会
6/15	12:00	GCB0083 大会
6/22	15:00	クイズマジックアカデミー5 大会
6/29	12:00	GCB0083 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5675

6/8	17:00	MBACVer.B2 大会
6/15	17:00	戦国BASARA X 大会
6/22	17:00	GGXX Λ CORE 大会
6/29	17:00	MBACVer.B2 大会

★京極ゲームセンター
京都市中京区新京極蛸薬師上ル中筋町491-1 ☎075-502-5765

毎週土曜	17:00	ガンダムVS.ガンダム 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字町302-303 A-Breakビル 2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

6/7	17:00	SFⅢ3rd 第29回関西ランバト ◆第3期ランバト開幕戦
6/8	15:00	ZERO3 第84回関西ランバト 2on2
6/12	19:00	GGXX Λ CORE 第148回関西ランバト
6/14	12:00	クイズマジックアカデミー5 第32回a-choランバト ◆11:30受付〆切厳守。参加費200円。
6/15	10:00	三国志大戦3 大会
6/26	19:00	GGXX Λ CORE 第149回関西ランバト

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

6/1	19:00	鉄拳6 大会
6/6	24:00	ガンダムVS.ガンダム 第5回最強決定戦 ◆参加費100円
6/15	20:00	VF5 公式オープンバトル ◆参加費100円
6/22	20:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円
6/29	24:00	ガンダムVS.ガンダム 第6回最強決定戦 ◆参加費100円
毎週土曜	25:00	WCCF 大会

★ゲームプラザVIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

6/1	15:00	MBACVer.B2 ゲーム大会
6/8	15:00	カプエス2 ゲーム大会
6/15	15:00	GGXX Λ CORE ゲーム大会
6/22	16:00	V.セイヴァー ゲーム大会
6/22	終日	V.セイヴァー 2クレ 対戦会

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

6/1	15:00	アルカナハート2 大会
6/8	18:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円。定員32名
6/15	15:00	クイズマジックアカデミー5 店内大会
6/22	15:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2大会
6/29	18:00	鉄拳6 大会
6/29	16:00～21:00	VF5 公式オープンバトル

※変更になる場合もございますので、店舗にてご確認ください。

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

6/1	18:00	GGXX Λ CORE 大会
6/4	20:00	三国志大戦3 店内大会
6/6	19:00	VF5 公式オープンバトル
6/7	16:00	VF5 公式大会
6/8	18:00	MBACVer.B2
6/11	20:00	ホースライダーズ 店内大会
6/15	18:00	戦国BASARA X 大会
6/18	20:00	三国志大戦3 店内大会
6/22	18:00	アルカナハート2 大会
6/25	20:00	ベースボールヒーローズ 店内大会
6/29	18:00	鉄拳6 大会
毎週土曜	21:00	WCCF ウルフ杯
毎週日曜	15:00	ガンダムVS.ガンダム大会

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

6/1	16:00	第17回キン肉マンマッスルグランプリ2 大会
6/7	18:00	アカツキ電光戦記AA オフィシャルランバト第壱期第八戦(全八戦)
6/7	19:00	アルカナハート2 ランバト第3戦(全6戦)
6/8	16:00	第1回サムライスピリッツ閃 2on2 大会
6/14	16:00	第1回Fate 大会
6/14	18:00	第2回サムライスピリッツ閃 大会
6/15	16:00	第58回ギ・ランブルフィッシュ２大会
6/21	18:00	アカツキ電光戦記AA オフィシャルランバト第弐期第一戦(全四戦)
6/21	19:00	アルカナハート2 ランバト第4戦(全6戦)
6/22	16:00	第1回 Fate 2on2 大会
6/28	16:00	第2回 Fate 大会
6/28	18:00	第3回サムライスピリッツ閃 大会
6/28	19:00	SCN SCⅢAE ランバト第6戦
6/29	16:00	第1回アルカナハート2 2on2 大会

★チャレンジャー ABABA天神橋店
北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

6/1	17:00	MBACVer.B2 シングルトーナメント大会 ◆参加費無料
6/8	17:00	GCB0083 トーナメント大会 ◆参加費300円。定員16名
6/22	17:00	KOF'98UM シングルトーナメント大会 ◆参加費無料
6/29	17:00	Fate シングルトーナメント大会 ◆参加費無料
毎週日曜	10:00～16:00	GGXX Λ CORE&MBACVer.B2 フリープレイ ◆参加費500円

※エントリー受付は16:30までとさせていただきます。

★GAME DINO枚方店
枚方市岡東町12-3-205 ☎072-846-3303
http://www.dino-jp.com/

各戦場最終日	22:00～24:00	戦場の絆 店内対戦～バンナム無双～ ◆開催時間中はオフラインになります。

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

毎週土曜	18:00	鉄拳6 大会
毎週日曜	18:00	カウンターストライク 3on3 大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

6/6	18:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
6/7	18:00	三国志大戦3 大会
6/13	18:00	鉄拳6 大会
6/14	18:00	悠久の車輪 大会
6/20	18:00	キン肉マン マッスルグランプリ2 大会
6/21	18:00	三国志大戦3 大会
6/27	18:00	鉄拳6 大会
6/28	18:00	悠久の車輪 大会

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

6/8	14:30	第1回サムライスピリッツ閃 大会 ◆参加費無料。定員32名

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24

6/14	19:00	鉄拳6 大会

兵庫県

★クラブ セガ 姫路 OS
姫路市駅前町254 姫路OSビルB1 ☎079-222-6455
http://location.sega.jp/loc_web/cs_himeji_os.html

6/1	14:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2勝ち抜きトーナメント 兵庫県大会 ◆キャラ・機体選択自由
6/22	15:30	頭文字D ver.4改 トーナメント兵庫県大会 ◆頭文字D免許証の制限無し

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

6/1	15:00	サムライスピリッツ閃 大会 ◆参加費100円
6/1	18:00	KOF'98UM 大会[BEAT BY 3] ◆参加費100円
6/7	12:00	三国志大戦3 セガ公式全国大会 覇業への道 エリア決勝大会
6/7	19:00	バーチャロン オラタン5.66大会
6/8	16:00	VF5 公式大会[FIGHT 18] ◆参加費100円
6/15	15:00	サムライスピリッツ閃 大会 ◆参加費100円
6/15	18:00	餓狼 MARK OF THE WOLVES 大会 [BEAT BY 6] ◆参加費100円
6/21	15:00	アルカナハート2 大会【萌3】 ◆参加費100円
6/22	18:00	MBACVer.B2 大会 ◆参加費100円
毎週土曜	18:00	GGXX Λ COREランキングバトル【第7期 ACCENT CORE】 ◆参加費100円

※日程変更・新作お披露目大会など変更もございますので、参加前には当店HPをご参照ください。

奈良県

★キャノンショット
奈良市三条町2-4-14 ☎0742-35-3208

6/1	15:00	MBACVer.B2 大会
6/7	19:00	KOF'98UM 大会
6/8	15:00	湾岸ミッドナイト3 大会
6/14	19:00	GGXX Λ CORE 大会
6/15	20:00	GCB0083 大会
6/21	19:00	アルカナハート2 大会
6/22	15:00	MBACVer.B2 大会
6/28	19:00	GGXX Λ CORE 大会
6/29	15:00	クイズマジックアカデミー５ 大会
毎週日曜	終日	頭文字D ver.4改 100円2クレ設定イベント

中国・四国



鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

6/7	20:00	三国志大戦3 大会
6/14	20:00	頭文字D ver.4改 大会
6/28	20:30	VF5 公式大会
6/29	16:00～19:00	VF5 公式オープンバトル

島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520 ☎0852-72-2550

6/7・6/21	21:00	鉄拳6 ランバトシングル ◆参加費100円
6/14	21:00	鉄拳6 本人マスターズ 大会 ◆本人使用。シングルトーナメント形式。参加費100円。
6/22	終日	鉄拳6 定期交流対戦会 ◆100円2クレ
6/28	21:00	鉄拳6 ランダム2on2トーナメント大会 ◆抽選でパートナーを決定。参加費100円
毎週金曜	終日	鉄拳6 対戦会 ◆100円2クレ

★セガワールド松江
松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

6/1	19:00	MBACVer.B2 2on2トーナメント大会
6/14	19:00	アルカナハート2 シングルトーナメント大会
6/21	19:00	GGXX ∧ CORE 3on3トーナメント大会
6/23	20:00	VF5 公式大会
6/28	19:00	アルカナハート2 2on2 大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市幹倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

6/1	14:00	アルカナハート2 大会 ◆闘劇ルール
6/7	14:00	GGXX ∧ CORE 闘劇前哨戦 ◆シングル戦
6/14	20:00	VF5 公式大会 ◆受付開始19:30。定員64名
6/15	14:00	アカツキ電光戦記AA 大会
6/21	18:00～23:00	VF5 公式オープンバトル
6/29	14:00	Fate 大会 ◆発売されていた場合のみ開催

広島県

★広島ギーゴ
広島市中区本通3-5 せらかぐ本通ビル ☎082-541-6345
http://location.sega.jp/loc_web/hiroshima_gigo.html

6/21	20:00～23:00	VF5 公式オープンバトル ◆個人戦3本先取

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F 082-241-8564

6/1	15:00	アルカナハート2 2on2 大会 ◆チーム同キャラ禁止
6/7	15:00	KOF'98UM 大会
6/8	15:00	アクエリアンエイジ オルタナティブ 大会
6/14	15:00	戦国BASARA X 大会
6/15	15:00	GGXX ∧ CORE 3on3 大会
6/28	15:00	SFⅢ3rd 大会
6/29	15:00	MBACVer.B2 2on2 大会 ◆同キャラ有

山口県

★ハイテクセガJR下関
下関市竹崎町 4-3-1 JR下関駅構内 ☎0832-23-2178
http://location.sega.jp/loc_web/hs_jr_shimonoseki.html

6/8	16:00	MBACVer.B2 大会 ◆2本先取トーナメント形式。参加費100円
6/15	16:00	アルカナハート2 大会 ◆2本先取トーナメント形式。参加費100円
6/22	16:00	GGXX ∧ CORE 大会 ◆2本先取トーナメント形式。参加費100円
6/29	16:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2大会 ◆2本先取トーナメント形式。参加費100円 相方ランダム クジ引きで決定

香川県

★戦～ikusa～
高松市高松町字斉田2554-18 ☎0897-37-5573

6/8	19:00	クイズマジックアカデミー5大会
6/22	19:00	ガンダムSEED DESTINY 連合VS.ZAFTⅡ 2on2 大会 ◆キャラ変更不可。
6/29	19:00	ジョジョの奇妙な冒険～未来への遺産～大会 ◆キャラ変更不可。チーム内で同キャラ選択不可

愛媛県

★ハイテクセガ新居浜
新居浜市徳常町6-8 ☎0897-37-5573
http://location.sega.jp/loc_web/hs_niihama.html

6/8	15:00	鉄拳6 シングルトーナメント店舗大会 ◆定員32名。参加費100円
6/14	20:00	VF5 公式大会 ◆定員64名。公式大会ルール
6/21	17:00	VF5 公式オープンバトル ◆公式オープンバトルルール
6/29	18:00	三国志大戦3 シングルトーナメント店舗大会 ◆定員32名。カード排出なし。参加費100円

高知県

★戦～ikusa～
佐市高岡町甲433-1 ☎088-854-1930
http://www.gems.ne.jp/shop/ikusa/ikusa_index.html

6/1	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
6/8	19:00	SFⅢ3rd大会
6/15	19:00	MBACVer.B2 大会
6/22	19:00	鉄拳6 大会
6/29	19:00	アルカナハート2 大会

九州・沖縄



福岡県

★アミューズメントスペース OPA
北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

6/6	19:00	ガンダムVS.ガンダム ランバト 2on2
6/7	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト
6/8	19:00	戦国BASARA X シングル大会
6/13	19:00	ガンダムVS.ガンダム ランバト 2on2
6/14	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト
6/15	19:00	アルカナハート2 シングル大会
6/20	19:00	ガンダムVS.ガンダム ランバト 2on2
6/21	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト
6/27	20:00	VF5 公式大会
6/28	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト

★TAC 北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11-1F ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

6/1	19:00	ガンダムSEED DESTINY 連合VS.ZAFTⅡ 大会
6/7	20:00	鉄拳6 大会
6/14	19:00	SCⅢAE 大会
6/15	14.00	SFⅢ3rd 大会 ◆受付13:00まで。参加費300円。詳細はかならずHPにてご確認ください【http://www1.bbiq.jp/maho-do/】
6/21	19:00	アルカナハート2 大会
6/28	19:00	MBACVer.B2 2on2 大会

※参加費100円。詳細はかならずHPにてご確認ください。【http://www1.bbiq.jp/maho-do/】

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11 ☎093-873-9100

6/7	18:00	MBACver.B2 大会
6/14	18:00	アルカナハート 2 2on2 大会 ◆アルカナは試合毎に変更可能
6/21	18:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会
6/28	19:00	鉄拳6 大会

★セガアリーナ中間
中間市上蓮花寺3-1-1 ☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

6/22	14:00	VF5 公式大会

★天神ギーゴ
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1-3F ☎092-724-5971
http://location.sega.jp/loc_web/tenjin_gigo.html

6/1	15:00	三国志大戦3 全国大会店舗予選

★G-COM和白店
福岡市東区和白3-27-69 ☎092-608-5881

6/7	13:00	クイズマジックアカデミー5 大会 ◆参加費100円
6/8	20:30	鉄拳6 大会 ◆参加費100円
6/15	15:30	三国志大戦3 大会 ◆参加費300円
6/21	22:30	ハイパーストⅡ & スパⅡX 2on2大会
6/22	17:30	ガンダムVS.ガンダム 大会 ◆参加費100円

長崎県

★セガ ワールド 大塔店
佐世保市大塔町18-15 ☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html

6/7	19:00	VF5 公式大会 ◆勝ち抜きトーナメント戦
6/7	13:00	三国志大戦3 公式大会 ◆勝ち抜きトーナメント戦
6/8	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会 ◆勝ち抜きトーナメント戦
6/15	19:00	GGXX ∧ CORE 大会 ◆勝ち抜きトーナメント戦
6/29	13:00	アヴァロンの鍵弐 大会 ◆勝ち抜きトーナメント戦

★アーバンスクエア東長崎店
長崎市田中町1027-35 ☎095-813-9335

6/8	18:00	鉄拳6 ガチンコトーナメントバトル ◆勝ち抜きトーナメント戦(最大32名)
6/14	16:00	VF5 オープンバトル
6/21	20:00	VF5 公式大会 ◆公式ルールによるトーナメント戦(最大64名)
6/28	20:00	三国志大戦3 東長崎決戦 ◆勝ち抜きトーナメント戦(最大32名)
6/29	18:00	ガンダムSEED DESTINY 連合VS.ZAFTⅡ チームバトル大会

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店
大分市高城新町1-8 ☎097-553-3588
http://www.maruka.jp/game.html

6/22	18:00	KOF'98UM 大会 ◆キャラ固定。1on1。試合毎システム変更可。大会前後にフリープレイ。

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか?
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の猛者!

4月13日にスカイコトニで開催された「Answer×Answer店内対戦大会」は、「一般部門」、「やりこみ部門」の二つ分れ、計27名のプレイヤーが参加した。

やりこみ部門では、腕に自信のあるプレイヤーたちがハイレベルな戦いを繰り広げ、後半戦となるにつれてその早押しスピードは加速度を増していった。中には店内対戦ならではの逆転劇が起こり、会場は歓声に包まれた。そして、今大会のやりこみ部門は「オペラオー」選手が優勝を勝ち取った!



左から優勝者の「オペラオー」選手と準優勝者の「悪魔の妹FS」選手。

今月の強者たち

気温が勢いよく上昇する暑い季節に突入! 今月も一足先に熱く盛り上がりをみせた全国各地の大会を制した強者たちを紹介するぞ!!

●スガイディノス帯広（北海道）

MBACVer.B2 大会 5/3·22名
優勝:昼の月@釧路
2位:ぽん 3位:KEI

頭文字D Ver.3 大会 5/4·10名
優勝:メグミルク
2位:ショボーン 3位:ケン

DDR 5th ミニイベント 5/13·10名
Aコース勝者:SASUKE@音ゲー士のくず
Bコース勝者:dj.TOUKO@3年ぶりのDDR
Cコース勝者:COMBOの鬼

●スガイコトニ（北海道）

Answer×Answer店内対戦大会 4/13·27名
・一般部門
1位:量さんyu
2位:☆MIYU☆
・やりこみ部門
1位:オベラオー
2位:悪魔の妹FS

●プレビジョイカム石岡店（茨城県）

アルカナハート2 大会 4/19·9名
優勝:みすとん（冴姫）
2位:小清水もっちー

●アミューズメント コーラルパーク 土浦店（茨城県）

クイズマジックアカデミー 5 芸能限定大会 4/13·22名
優勝:イマイさん（クララ·青銅賢者）
2位:MAXずき 3位:ぱわーほーる

湾岸ミッドナイトMT3 大会 4/19·13名
優勝:カーネット（ランエボ8）

KOF'98UM 大会 4/26·8名
優勝:パーマ（紅丸·ケンスウ·ユリ）
2位:ナマモノ

VF5 公式オープンバトル 4/27·78名
優勝:ぶり（ゴウ）
2位:ちーふ 3位:DUO

VF5 公式大会 4/29·33名
優勝:J.M.Revolution（サラ）
2位:チンタオ

●大久保アルファステーション（東京都）

ガンダムVS.ガンダム 2on2大会 4/6·38名
優勝:Q、タク（フリーダム、GPO3）
2位:RED、アヤト 3位:コーイチ、ネス

マーヴルVS.カプコン2 大会 4/20·15名
優勝:ヨンフォード（ストーム、センチネル、キャプテンコマンドー）
2位:ファントム 3位:サダオ

戦国BASARA X 大会 4/27·13名
優勝:はやしさん（上杉謙信）
2位:水科 3位:テルバード

●G-PORTラスベガス（東京都）

VF5 公式大会 4/6·24名
優勝:品川ゴウ（ラウ）
2位:運がいい、RCM 3位:☆ミカン坊ヤ☆、おもちゃの兵隊

三国志大戦3 覇業への道予選 4/20·17名
優勝:柵師、柵に溺れ
2位:たつを 3位:CAP · JUN

第1回ガンダムVS.ガンダム 大会 4/27·34名
優勝:ひと思いにやらないか（浅野·小川）
2位:ダイマン部リア充担当 3位:ウメ · おーいお茶

●新宿スポーツランド本館（東京都）

GGXX Λ CORE 平日大会 4/2·16名
優勝:O（聖ソル）
2位:岸野 3位:カキン

GCB0083 平日大会 4/2·12名
優勝:キラートマト（ジオン軍）
2位:ミシュラ

GCB0083 スポランデラーズ紛争 4/5·16名
優勝:タイガー（連邦軍）
2位:クルブシ

GGXX Λ CORE 平日大会 4/9·18名
優勝:O（聖ソル）
2位:カズキ 3位:青肉

GGXX Λ CORE 平日大会 4/16·32名
優勝:O（聖ソル）
2位:J.T 3位:タク

GCB0083 平日大会 4/16·9名
優勝:まさろ（連邦軍）
2位:ナオ·レヴィン

GCB0083 スポランデラーズ紛争 4/19·12名
優勝:カワサキマヤ〜ン（ジオン軍）
2位:アキータ

GGXX Λ CORE レディースシングル大会 4/20·8名
優勝:MIT（聖ソル）
2位:タカナ船長 3位:せな

GGXX Λ CORE レディース3on3団体戦大会 4/20·9名
優勝:ニデラしにきました(栃木から)／もり、みほ@九段、松原麦子、
2位:しゅうちしん(←かけない)

GGXX Λ CORE 平日大会 4/23·32名
優勝:イノウエ（聖ソル）
2位:ガチふも 3位:あいん

GCB0083 平日大会 4/23·14名
優勝:Y厨J（連邦軍）
2位:ケセン

三国志大戦3 全国大会 店舗予選大会 4/26·32名
代表:花田勝氏

ガンダムVS.ガンダム「が」祭 2008 2on2団体戦 4/29·194名
優勝:うにぱっさ／うに、P
2位:パラダイス

GGXX Λ CORE 平日大会 4/30·22名
優勝:R-1（ミリア）
2位:O 3位:黄ふぁ

GCB0083 平日大会 4/30·18名
優勝:まさろ（連邦）
2位:シデン·カワニシ

●ゲームセンターテクノポリス（新潟県）

第2回ガンダムVS.ガンダム 2on2 チームバトル 4/6·28名
優勝:グリとグラと平沢 グリ、グラ
2位:チーム社長 おばぁちゃん、おじいちゃん

第2回アルカナハート 2 大会 4/13·18名
優勝:NOO
2位:帰って来た腹黒E,S

第4回MBACVer.B2 2on2 バトル 4/19·20名
優勝:RS、新屋
2位:NAO（新）、AS

第16回VF5 公式大会inテクポリ 4/20·18名
優勝:たかし☆
2位:あいる

●コムテックタワー（愛知県）

アヴァロンの鍵 弐 大会 魔道競技会 4/27·32名
・第一部
優勝:トュ
2位:オリカ 3位:スーパーひとし君
・第二部
優勝:ハルウララ
2位:生 3位:TO−KEN

●ネオアミューズメントスペース a-cho（京都府）

GGXX第143回関西ランバト 4/3·40名
優勝:N男（ヴェノム）
2位:こと 3位:RF

カプエス2 2on2 大会 4/12·32名
優勝:smg D44、KOK
2位:超人師弟コンビ

ZERO3第82回関西ランバト2on2 4/13·16名
優勝:ファイナルマキシマムズ カントナ、ナイキ
2位:水戸納豆 kumaryu、インベ

GGXX Λ CORE 第144回関西ランバト 4/17·48名
優勝:N男（ヴェノム）
2位:RF 3位:ekiちゃん

三国志大戦3 1on1大会 4/20·12名
優勝:間也留
2位:迷子の夏侯惇 3位:冷蔵庫

アカツキ電光戦記 1on1 大会 4/20·15名
優勝:和辻（アノニム）
2位:J 3位:AI

●ハイテクランドセガアビオン（大阪府）

第8回SCⅢAE大会 4/6·11名
優勝:西井（ジークフリート）
2位:Zwei 3位:おしょー

三国志大戦3 全国大会「覇業への道〜英傑乱舞〜」店舗予選 4/19·32名
優勝:オレンジ
2位:呉@孫策

●KO-HATSU（コーハツ）（大阪府）

キン肉マンマッスルグランプリ2 ランバト第1戦 4/13·9名
優勝:さにい（ロビンマスク）
2位:どすこい喫茶 3位:黒Q

キン肉マンマッスルグランプリ2 ランバト第2戦 4/27·7名
優勝:ザン（ビッグボディ）
2位:さにい 3位:カルカン

●チャレンジャー関大前店（大阪府）

三国志大戦3 大会 4/5·11名
優勝:俺レオ
2位:まっぴー。

ガンダムVS.ガンダム 大会 4/11·14名
優勝:チーム:種なし（フリーダム、インパルス）
2位:チーム:ただげ厨乙

三国志大戦3 大会 4/19·12名
優勝:妄想機関車
2位:畑

●クラブセガ姫路OS（兵庫県）

アルカナハート2 大会 第一回姫路OS杯 4/27·12名
優勝:カメイ@ガチムチ（キャサリン京橋）
2位:タマキSDT

覇業への道 姫路OS予選 4/27·27名
優勝:モンモラッシー（はやて軍団1）

●セガ 三宮 サンクス（兵庫県）

GGXX Λ CORE ランバト［2nd Λ14］ 4/5·13名
優勝:まっど（ヴェノム）
2位:もっくん 3位:あ

GGXX Λ CORE ランバト［2nd Λ15］ 4/12·14名
優勝:R.F（ファウスト）
2位:まっど 3位:蝸

GGXX Λ CORE ランバト［2nd Λ16］ 4/19·12名
優勝:ハル（アクセル）
2位:ソーヘイ 3位:キキョウ

GGXX Λ CORE ランバト［2nd Λ17］ 4/26·14名
優勝:ヲシゲ（ミリア）
2位:カリスマ 3位:ハル

餓狼MRAK OF THE WOLVES 大会［BEAT BY 4］ 4/13·7名
優勝:アツ（ドンファン）
2位:台先生 3位:サンクスキラ

サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会［最終幕］ 4/6·8名
優勝:伊吹シン(シャルロット)
2位:ストライクでフリーダムなじげ 3位:MAT

サムライスピリッツ閃 大会［第1幕］ 4/20·17名
優勝:ヒライ様（狂四郎）
2位:中尉 3位:うれろや

MBACVer.B2 大会 4/13·19名
優勝:せと（シオン）
2位:たべし 3位:うえぴー

アルカナハート2 大会 4/5·21名
優勝:ザビエル（冴姫）
2位:キャメイ 3位:こうや

バーチャロン オラトリオタングラム 5.66 大会 4/5·14名
優勝:やかた（バルバドス）
2位:住職 3位:カナリア

VF5 公式☆大会［FIGHT 16］ 4/13·14名
優勝:かちかち小僧（アキラ）
2位:★何かいい名前ない★ 3位:psychedelic★JACKY
同3位:王露れ

●ファンタジスタ（岡山県）

アルカナハート2 大会 4/6·29名
優勝:ゲマ（エルザ）
2位:11eyesやってきた（体験版） 3位:ねむたい

VF5 公式大会 4/12·33名
優勝:松（サラ）
2位:ジェイ様

アカツキ電光戦記AA 大会 4/20·13名
優勝:腐乱拳（ムラクモ）
2位:Ein 3位:ほうる

SFⅢ3rd 大会 4/26·25名
優勝:ユウ（ヤン）
2位:かず君 3位:MDR

●セガワールド松江（島根県）

MBACVer.B2 2on2 大会 4/5·22名
優勝:Gの使者チーム
2位:ずっと俺のターンチーム

アルカナハート2 大会 4/6·19名
優勝:ヘブン状態選手
2位:負けたらギルティ選手

GGXX Λ CORE 3on3 大会 4/19·27名
優勝:島根チーム
2位:中の人は弱キャラチーム

●今出屋鉄拳塾（島根県）

鉄拳6 ランバト 4/12·14名
優勝:なしお（LAW）
2位:隼 3位:マーヴィン

鉄拳6 ランバト 4/26·14名
優勝:タツヨシ（KING）
2位:GO!GO!SHIKI 3位:黒猫キング

鉄拳6 ランバト 5/4·13名
優勝:ツッコミ（雷武龍）
2位:バカの瞬発力 3位:Baccarat

鉄拳6 木人マスターズ大会 5/5·14名
優勝:ツッコミ(木人)
2位:のめし 3位:Baccarat

●戦〜 ikusa 〜（高知県）

アルカナハート2 大会 4/13·7名
優勝:みやびん（カムイ）
2位:B.J 3位:とほ

MBACVer.B2 大会 4/20·11名
優勝:しるす（翡翠）
2位:みやび 3位:サスケ

ジョジョの奇妙な冒険 大会 4/27·6名
優勝:うまか棒（ホルホース）
2位:うま光 3位:笑い男

●G-COM和白（福岡県）

クイズマジックアカデミー 5 大会 4/12·25名
優勝:マツカゼ
2位:きつね 3位:ツノさんぱん

三国志大戦3 大会 4/13·15名
優勝:ステルス〇〇
2位:FOX' 3位:クワトロ

ハイパーストⅡ 大会 4/19·18名
優勝:おとーさん（Xケン）
2位:マッサー 3位:シン

スパⅡX ランダム2on2 大会
優勝:パパイヤ（Xホーク）御統 ユリカ（XSザンギ）

ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会 4/20·12名
優勝:スリッパ/じごくプリン（マスターガンダム）、プリン（ストライクガンダム）
2位:斡旋① 3位:ブラザーソウル

●広島ギーゴ（広島県）

VF5 大会 4/11·12名
優勝:鬼軍曹（ベネッサ）
2位:ごろ猫☆ぽお 3位:プレイヤー名

●プロバックス JOYサンモール店（広島県）

GGXX Λ CORE ランバトシングル 4/6·12名
優勝:ハウ（ジャム）
2位:いり 3位:あまこロボ

アクエリアンエイジオルタナティブ大会 4/19·6名
優勝:Shiki
2位:みる735 3位:悠樹

GGXX Λ CORE ランバトランダム3on3 4/20·15名
優勝:めろん（ソル）静（アバ）らいら（ミリア）
2位:toki·みかみ·和尚 3位:西行寺幽々男·ぴっぱ〜神·ふづき

MBACVer.B2 Ver.B2 2on2 大会 4/26·26名
優勝:笑（シエル）じみ（シエル）なる（Vシオン）
2位:ネイティブヴァイスわか·ていーた 3位:戦国ブラッドX 鈴·くー

アルカナハート2 大会 4/27·23名
優勝:儀式ゲーのピアニスト（頼子）
2位:あおいぬ 3位:今日は僕の相手へようこそ

●ハイセク セガ JR下関（山口県）

GGXX Λ CORE 相方固定2on2 大会 4/20·18名
優勝:きもにく（アバ）／弟スペ（ミリア）
2位:ピンた/ジャジャ丸 3位:モータル/琥春

GGXX Λ CORE ランダム2on2 大会 4/20·18名
優勝:きもにく（アバ）／なみとじ（暗慈）
2位:二池/ジャジャ丸 3位:しも/クロ

ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会 4/27·12名
優勝:車しょー（フリーダム）／チート（マスター）
2位:ブニ/イザーク 3位:もっさん/リオン

●セガアリーナ中間（福岡県）

VF5 公式大会 4/20·17名
優勝:▽ボヤキ·ザビ▽（ゴウ）
2位:めぐりる【笑】 3位:決定戦未実施

三国志大戦3 全国大会 4/27·23名
優勝:二代目ムタ
2位:fanfan 3位:決定戦未実施

●アミューズメントスペース OPA（福岡県）

GGXX Λ CORE ランバトシングル 4/5·19名
優勝:きもにく
2位:ぎんぎん 3位:あいず

ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会 4/11·12名
優勝:トッド、四季
2位:Feit、マサ 3位:マツ、レンジャー

GGXX Λ CORE ランバトシングル 4/12·20名
優勝:じゃじゃ丸
2位:ニコル 3位:きのこ

ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会 4/18·12名
優勝:マツ、四季
2位:Feit、レンジャー 3位:ぎそぎそ、トラ

GGXX Λ CORE 3on3 大会 4/19·24名
優勝:ハニオ、ニール、くさりマニア
2位:弟スペ、ミーケ、きもにく

GGXX Λ CORE 3on3 大会 4/26·18名
優勝:きのこ、しも、KUSARI
2位:とぶ〜ん、ピンた、さる

MBACVer.B2 2on2 大会 4/27·22名
優勝:ヨシキ、ぎんぎん
2位:らぐーん 3位:煤、そふぃあ

●TAC 北方店（福岡県）

MBACVer.B2 2on2大会 4/5·15名
優勝:トリッキーな技を使うテクニカルタイプ 逆転裁判（レン）、バロスペシャル（七夜）
2位:フジ正、ヘイミン、正

●TAC 戸畑店（福岡県）

アルカナハート2 大会 4/19·16名
優勝:ひがし（キラ）
2位:世界の〇田

●天神ギーゴ（福岡県）

GGXX Λ CORE 大会 レシオマッチ 4/12·61名
優勝:TOMO（ブリジット）、ボウシ（イノ）、タウ（チップ）、YMG（ジョニー）、はた棒（ザッパ）
2位:勇、かずな 3位:艦長、LOX、トゥーリオ

VF5 公式大会第16回 4/26·11名
優勝:メテオラ（出張中）（カケ）
2位:いちもつさん 3位:紐手
同3位:ラスボスはぬ

●セガワールド大塔（長崎県）

アヴァロンの鍵弐 大会 4/20·15名
優勝:むじな
2位:ニヤネコ

GGXX Λ CORE 大会 4/19·16名
優勝:A.I
2位:MAツオ

ガンダムSEED DESTINYⅡ大会 4/13·16名
優勝:オキシゲン
2位:ダガーとゆかいな仲間達

●ゲームプラザアンアン大分店（大分県）

MBACVer.B2 2on2 大会 4/13·18名
優勝:かばんせんせー（都古）、王様（ワラキアの夜）
2位:カラクリ、ちせ

GGXX Λ CORE3on3大会 4/20·15名
優勝:うぃ〜る（聖ソル）、赤点（エディ）、シロサギ（テスタメント）
2位:アッキー、セツナ、神尾美鈴ちん 3位:taka、真紅、なげス

使って遊べる!!

アルカディアクーポン



暑いこの時期は空調の効いたゲームセンターに行ってみたくなりませんか。そんな日には、全国各地にある加盟店でクーポンを使いながらつくろぎに出かけよう。



マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 今月の新店舗はありません

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail: location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店舗名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	クラブセガ 新道	札幌市東区伏古10条5-2-7	☎011-789-7722
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市廣匠 路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字上城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白 町1 1 7	☎023-624-3344
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市安岩町4 2	☎024-935-2388
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2 11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8 24 10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1 11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2 15 1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4 40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2 17-2 TNKビル 1F〜2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
	ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	☎043-462-1203
	ラッキー中央店 フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	☎043-222-5610
	ラッキー千葉店	千葉市中央区中央2-3-16 マルエイ第7ビル	☎043-227-6447
	HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	八千代市八千代台東1-5-5 アズエリア2F	☎047-411-7971
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマ クスパビリオン永山 B1〜1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1 10 9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1 14-4 シネマサンシャイン 1F〜3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F〜4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F〜3F	☎03-3200-0884
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1 14 14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルホンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2 13 1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1 21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2 5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573 1 2	☎042-542-0660
	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1 24-5 吉祥寺ライトビルB1〜1F	☎0422-23-3211
	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
	アドアーズ新宿歌舞伎町店	新宿区歌舞伎町1 18-8 第1モナミビルB1〜1F	☎03-5155-6481
神奈川県	AMワールドフロンティアニツ境店	横浜市瀬谷区二ツ境6 1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2 3 13 マノオン相模原ビル B1〜1F	☎042-769-9474
	アドアーズ鶴見店A館	横浜市鶴見区豊岡町16-2	☎045-584-2280
	アドアーズ大和店B館	大和市大和南 2 1 2	☎046-200-6370
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド富山	富山市下熊野字柳原割222-1	☎076-428-0048
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ-38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2-1508	☎0776-33-1900
	セガ アリーナ	福井市丸山1 410	☎0776-52-0806
	Joy Land 敦賀店	敦賀市木崎40 12	☎0770-37-1616
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2 4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17 31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店Find Out! Vol.62

北海道 クラブ セガ 新道

店舗情報

住　所：札幌市東区伏古10条5丁目2-7
電話番号：011-789-7722
営業時間：10:00 ～ 24:00

対応ゲーム

ビデオ

※サービス対象機100円分サービス。詳しくは店頭にてご確認ください。

スタッフより

道内有数のネットワークカードゲームのラインナップ！　毎日楽しいイベントも盛りだくさん♪

Access



国道274号線沿い、札幌自動車道伏古インターチェンジから千歳方面へ5分。文教堂書店の隣。

福井県 JOY LAND 敦賀店

店舗情報

住　所：敦賀市木崎40-12
電話番号：0770-37-1616
営業時間：基本24時間
メダルコーナー 9:00 ～ 24:00

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※ビデオゲーム、プライズは100円分サービス。メダルは10枚サービスさせていただきます。

スタッフより

毎週土曜日午後9時から鉄拳大会開催中！ホースライダーズも入荷しました。好評稼働中！

Access



敦賀市役所から西に車で5分。変形五叉路を西に1分。結婚式場の向かい。

コピーすると使用できなくなります　**アルカディアクーポン**

アルカディア → ゲームセンター

5月30日から
20-6.29 まで

印　印　印

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字 -場1240	☎052-401-6013
	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3 11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
	ゲームプラザタイガー 一宮店	-宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津ア カス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店（フウキグループ）	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー（フウキグループ）	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ（フウキグループ）	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン（フウキグループ）	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科（フウキグループ）	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト（フウキグループ）	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ（フウキグループ）	高槻市城北町2 11 2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区小松1-9-10 マルヤマビル1F	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU（コーハツ）	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
	ゲームプラザ21	大阪市生野区舎利寺2-16-12	☎06-6741-7500
	アミューズメントJAM新世界店	大阪市浪速区恵美須東2 4 2	☎06-4396-5270
	アミューズメントJAMみくりや店	東大阪市御厨東2 14-20	☎06-6618-3600
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴/緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6 3	☎0745-25-1610
	キャノンショット（フウキグループ）	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	アミューズメントデプト	奈良市角振新屋町1-1	☎0742-26-7789
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ）	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
	今出屋鉄拳塾	松江市美保関町七類1520	☎0852-72-2550
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2 10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4 27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3 1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4 23	☎0829-34-3311
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
高知県	戦 ikusa	土佐市高岡町甲433-1 TUTAYA高岡店内 戦	☎088-854-1930
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺（フウキグループ）	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
	戦（いくさ）	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-13-12	☎090-4339-1593
福岡県	TAC 北方店	北九州市小倉南区北方4-1-11	☎093-941-9022
	アカトンボ西新店（※2）	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店（※2）	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店（※2）	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1F～3F	☎ 092-724-5971
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383 1	☎0957-50-2555
	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津（※3）	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4 3	☎0979-23-6179
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーボジャンバル 1F	☎0977-25-7812
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1 1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください。）
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

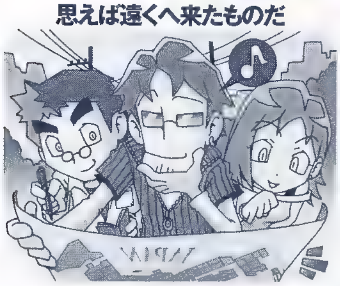
日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

番外編 東京都内の老舗編 ～その１～

世間一般では、創業や開店から20～30年クラスの企業や店舗はさほど珍しくない。しかし、比較的歴史が浅く盛衰の激しいゲーム業界において、その黎明期から現在まで存在するゲームセンターはそう多くないはず！　というわけで、今月は20年以上も前からゲーマーに愛されている、東京都内の歴史あるゲームセンターに特攻！　ゲーマーに今なお愛され続けている理由がひしひしと伝わってくる、居心地のいいお店ばかりでした!!

思えば遠くへ来たものだ



イラスト：斉藤コーキ

今月のレンジャー



DB隊員

関東在住のゲーマーなら、一度は耳にしたことがあるのでは？という有名店をセレクトしてみました。特に30歳以上のベテランゲーマーなら、郷愁を誘われること間違いなし!!



ミスX隊員

なんていうか、私が生まれる前からあるお店ばかりでビックリです（笑）。長く愛されているゲーセンには、やはりそれだけの理由があるものだとあらためて感動しました。

開店から20年!!

ゲーマーの声を反映してくれるお店

クラブセガ 新宿西口

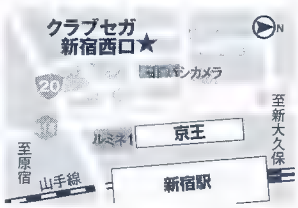
住 〒160-0023　東京都新宿区西新宿1-12-5
☎ 03-3349-0257　営 10：00～24：00　金・土10：00～25：00
HP http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

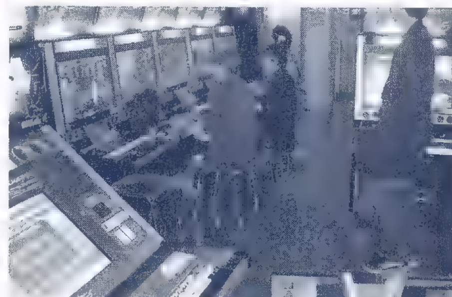
DB「『新宿スポーツランド西口店』、通称“西スポ”の名でオープンし、2004年に『クラブセガ新宿西口』としてリニューアルしたゲーセンだ。大会を積極的に開催しており、なかでも2D対戦格闘ゲームの大会や対戦が盛んなことで有名！　なんと、かつては360人もの参加者が集まった大会があったそうだぞ！」

ミスX「現在は、1Fが大型筐体やメダル、プライズ。2Fがビデオゲームやカードゲーム。そしてB1が『バトルアリーナ』と呼ばれる、新宿でも有数の対戦格闘ゲームフロアになっています」

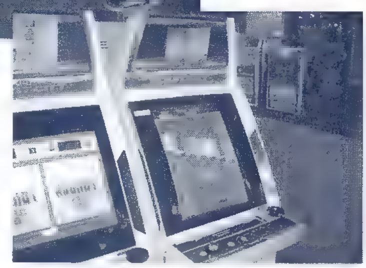


新宿駅から徒歩3分。隣には「ヨドバシカメラ」のゲーム館がある。





対戦格闘ゲームのレバーは一部、操作しやすいと評判のセイミツ社製レバーに交換しているとか。また、下の写真は、かの大山のぶ代さんがよくプレイしていることで有名な『アルカノイド』の筐体。



スタッフより

B1の対戦格闘ゲームフロア「バトルアリーナ」では、金曜の夜に猛者たちが集結！　熱い闘いが楽しめますので、ぜひ腕試しに来てください。もちろん、対戦格闘ゲーム以外でも人気タイトルを各種取りそろえております。皆様の「西セガ」へのご来店を、心よりお待ちしております。

開店から50年!!

最前線を生き抜く老舗中の老舗！

渋谷会館モナコ

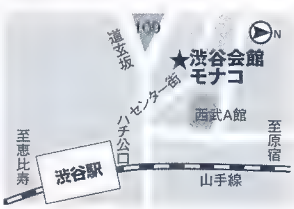
住 〒150-0042　東京都渋谷区宇田川町23-10
☎ 03-3461-9171　営 10：00～24：00
HP なし

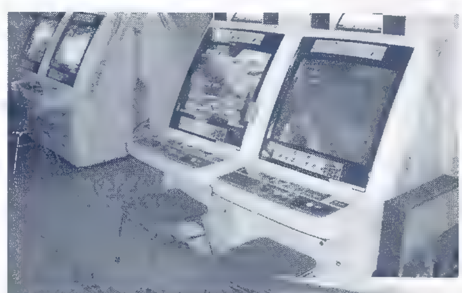
ミスX「なんと、センター街の道路がまだ舗装されていなかったころに開店！　当初はビリヤードや釣り堀、そしてサラリーマン向けのトリスバーがメインでしたが、『スペースインベーダー』の登場とともにビデオゲームがメインになったそうです」

DB「なんたって、渋谷で一番古いエレベーターがあるお店だからな（笑）。置いてあるゲームはビデオゲームがメインで、最新機種はもちろんレトロゲームも充実！　基本的に1プレイ50円ということもあり、多くのお客さんで賑わっているぞ」

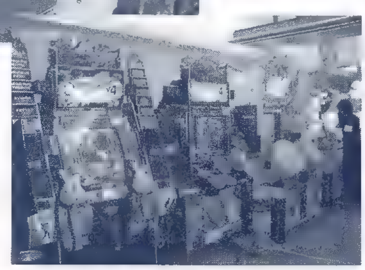


渋谷センター街のなかほどにあるお店。渋谷駅からは徒歩4分といったところ。





現在の一番人気は、4Fの新作コーナーにある『ガンダムVS.ガンダム』！　夕方以降は、プレイヤーはもちろんギャラリーも相当な数に。5Fはレトロゲームや麻雀、3Fは対戦格闘ゲームや『QMA V』、そして2Fは音ゲーフロアになっている。



スタッフより

初心者からベテランゲーマーまで。そしてお子様から熟年層まで、だれでも安心して楽しめる店づくりを目指しています。何度か来たことがあるという人はもちろん、まだ来たことがないというお客様も、渋谷へお越しの際はぜひお立ち寄りください！　デートコースにもどうぞ（笑）。

今回取材した4件のゲーセンは、どれも学生時代にお世話になったお店ばかり。最近はあまり足を運んでいませんでしたが、それでもずっとそこに存在していたことにちょっとした感動を覚えました。OBとして卒業校を懐かしむような感じですかね？　ただし、渋谷会館とミッキーはビルの老朽化がかなり進んでおり、建て直しの話も出ているとか。今のお店を見たい人は、急いで行っておくべし！

開店から23年!!

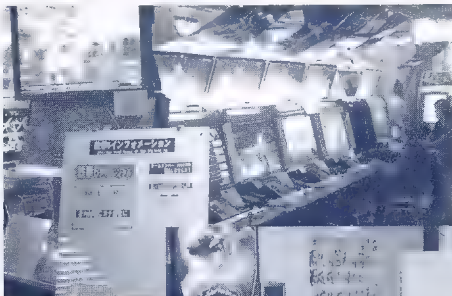
感じるのはお店とゲーマーの一体感

プレイシティキャロット 巣鴨店

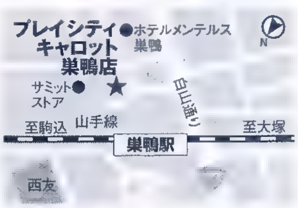
住 〒170-0002 東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1・B2
☎ 03-3943-6735 営 10:00～24:00 金・土・祝祭日前日は10:00～24:30
HP http://www.namco.co.jp/ar/sugamo.html

DB「スコアラーの聖地として全国に名を馳せたゲーセンだ。ゲームの大会も頻繁に開催しており、もちろん闘劇にも参加しているぞ」
ミスX「開店当初はB1のみでしたが、12年前にB2がオープン。現在はB1がカードゲームやレースゲームなどの大型筐体。B2Fは対戦格闘ゲームを始めとしたビデオゲームという構成です」
DB「筐体ごとのスペースが比較的広く、居心地がいい。常連いわく、まったりできる雰囲気がお気に入りだそうだ(笑)」


巣鴨駅から徒歩30秒! この入り口から階段を下りれば、そこはパラダイスだ 周辺には食事処が多く、お腹がすいても安心!!


対戦は『鉄拳6』や『メルブラ』、そして『ハイパーストII』や新作の『ガンダムVS.ガンダム』がとても盛ん。『鉄拳6』と『メルブラ』では、時間制による筐体のレンタルサービスもあるぞ。オフ会などで利用する人が多いそうだ。


B1にある『ドルアーガオンライン』は8台稼動。合成表やコミュニケーションノートが設置されているほか、歴代プレイヤーの使用済みICカードがズラリと張り出されているぞ。ファン同士の交流がとても盛んに行なわれている。



スタッフより

『鉄拳6』や『ドルアーガオンライン』、そしてシューティングゲームが100円2プレイ! 週末は2D格闘ゲームも同様のサービス設定です。月替わりのレトロゲームコーナーでは、お客様のリクエストがそのまま反映することも? どしどしご応募ください。また、『麻雀格闘倶楽部6』や『MJ4』、『三国志大戦3』といった人気ゲームも充実しています。ぜひご来店ください!

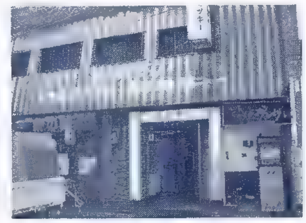
開店から30年!!

書店街に店を構える老舗のゲーセン

ゲームコーナー ミッキー

住 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-16
☎ 03-3293-4852 営 10:00～24:00
HP http://gamecorner-mickey.jp/

DB「『スペースインベーダー』と同じく、今年で30周年を迎えたお店。ダンジョンのように通路や階段が入り組んだ店内は、一度見たら忘れられない!」
ミスX「開店当初は世界でもっとも有名なマスコットキャラクターと店名が同じだったそうです。お店の看板をよく見ると、そのときの名残が今でも……(笑)」
DB「現在はビデオゲームとパチスロがメイン。一部をのぞいて1プレイ50円という安さと土地柄から、学生とサラリーマンに支持されているぞ」


神保町駅A5出口から徒歩1分。1Fや2Fといった単純な言葉では到底言い表せない、複雑怪奇な構成が特徴のひとつだ。

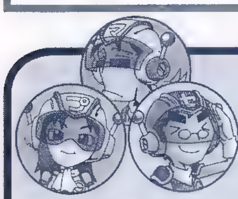

ゲーセン黎明期から脈々と受け継がれてきた、古きよきゲーセンの姿がここに! 全盛期は、通路が見えないほどたくさんのゲーマーで溢れていたとか また、かつては地方在住のゲーマーが、修学旅行の際に多数訪れていたそうだ。


新作はもちろんのこと、ミッキーでは『パカパカパッション』シリーズが根強い人気を誇る。設置された二台の筐体には、特製スピーカーやヘッドフォンが完備されている。対戦は『鉄拳6』や『GGXX Λ CORE』が熱い!



スタッフより

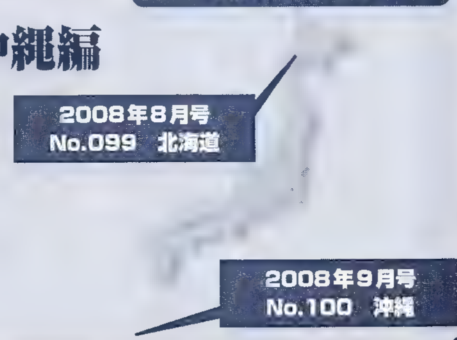
30年に渡る営業で培ったアーケードゲームの知識と、古きよきゲームセンターの雰囲気を残しつつ進化を続けていくキングオブゲーセン! 東京都内のど真ん中にある神保町で、だれからも愛されるゲーセンとして君臨し続けます。基本的に1プレイ50円というスタイルも変わりません。今後入荷予定の『ストIV』も、もちろん最初から50円の予定ですよ(笑)。



全国制覇まであと1県!
残すは日本の最南端ゲーセン、沖縄編

ミスX「先輩方! 先月に香川県の取材を終えたことで、ついに全国制覇まであと1県となりましたよ!!」
高瀬「うん。ゲセマプは本誌の創刊から続いているコーナーだから、今年で10年目。悲願成就が目前に迫ると、感慨深いものがあるよね……(遠い目)」
ミスX「最後に残ったのは沖縄ですか～。なんで今すぐにでも取材に行かないんですか?」
DB「説明しよう! なんと月刊アルカディアは、今年の9月号で記念すべき100号を達成!! それに合わせて我らがゲセマプ隊も沖縄へ飛び、全国制覇達成の喜びをうたおうというプランだからだ!」
ミスX「なるほど! それにしても沖縄かぁ……私はまだ行ったことがないので、とても楽しみです♪」
DB「ん? ゲセマプ隊は毎月2名出動が基本だから、ひとりは留守番だぞ。もちろん俺は出動決定」
高瀬「……ミスX、ちょっと先輩として言っておくことがある。そこにかけなさい」
ミスX「高瀬先輩、お茶飲みます?」(何かを混ぜる音)

今後のスケジュール





全都道府県制覇までついにあと一県となった「沖縄」のゲーセンを、一店でもかまいませんので教えてください! お願い致します。
あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンタープレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、Location@arcadiamagazine.com

ハイスコア全国集計

2008年4月20日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the Top score!

今月の新作ゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
ポップンミュージック 16 PARTY	クラブパーティ	398,098	パンピーナ	ALL	モンキーハウス本館(福岡)
	ハッピーパーティ	398,729			
	ドラマティックパーティ	397,716			
	グローバルパーティ	399,168			
	ライブパーティ	397,777			
アルカナハート2		8,505,100	低いけど出すだけD	ALL キャサリン京橋 モリオモト使用	個人申請ハイテクセガ新居浜(愛媛)
アカツキ電光戦記		2,251,360	NST-もう少しだけ-KZR	ALL マリリン	個人申請アミューズメントパークNASA(長野)
バーチャファイター 5 VERSION D	スコア	2,612,400	KMJ-WERK	ジャッキー P×8	ゲームスタジオキューブ(東京)
	タイム	1'26"66	萌える草加パワー	ALL	GAME'S MILK(京都)
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・レコ	3,265,894,465	DBS	ALL	大久保アルファステーション(東京)
	オリジナル・パルム	3,125,056,166	E.H-RLF@黄金の国の挽歌と共に	ALL クリア時 残5 B4	個人申請シルクハット本厚木(神奈川)
	マニアック・パルム	1,275,932,470	玄武マスタースパークNKS	ALL 残5 ボム4	個人申請天野ゲーム博物館(愛知)
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶		9,852,500	LUI@福岡から静岡へ	ALL 1P側でのプレイです。	個人申請セガワールド静岡(静岡)
鉄拳6		1'49"21	KFI-FUJ	ALL	GAME'S MILK(京都)
キン肉マン マッスルグランプリ2		5'59	おしぼりマン-KEN	ALL ロビンマスク	チャレンジャー ABABA 天神橋店(大阪)
オトメディウス	エリュー・トロン	4,000,420	プリン@1万落ち	ALL	個人申請サービスエリアイン高岡(富山)
	エモン・5	3,705,650	みっしー	ALL 改造なし	チャレンジャー ABABA 天神橋店(大阪)
	ジオール・トゥイー	2,506,280	北海道釧路T.H	ALL 南極ノーマル→サンサルバドル島EX→東京EX	個人申請イーストランド東浦店(愛知)
	ティタ・ニューム	4,024,530	アレキPRO集団? シエンタ氏	ALL 改造なし	チャレンジャー ABABA 天神橋店(大阪)
シューティングラブ。2007	UNIT-2	30,846,200	全日本アロエを愛でる会製作委員会	ALL 残1	GAME 41(北海道)
	UNIT-3	22,028,660	TEN	ALL 連付	GAME'S MILK(京都)
雷電IV	ライトソロ	33,683,550	F県から遠征記念!@CYS-SAK	ALL ノーミス 残B×2	ゲームBOX.Q2(愛知)
アルカナハートFULL!	リーゼロッテ	2,533,300	SSC-VAP	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
アルカナハート	神依	2,496,800	ヘレティックさきお。K.T先生遠征感謝!	ALL 連同付	えの木(高知)
ZOOO	1人でガンバル	1,480,950	OTOYAN	ALL LV2で6連鎖	個人申請東京レジャーランド秋葉原店(東京)
デススマイルズ	ウィンディア・峡谷有り	570,282,585	ダンゴムシ	ALL	マットマウスパートII(神奈川)
	ローザ・峡谷有り	526,561,910	AKF	ALL ライフ×5 ボム×0-700万	大久保アルファステーション(東京)
	ローザ・通常	436,895,663	AKF	ALL 残×5 ボム×2 2P側プレイ	個人申請BOO-BOSS BOSS吉祥寺店(東京)
	フォレット・峡谷有り	600,245,348	仮	ALL	マットマウスパートII(神奈川)
	フォレット・通常	511,399,552	れっさ〜	ALL 予選2.8億	大久保アルファステーション(東京)

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
むちむちポーク	むちむちイエロー 1周END	227,686,800	WSM-MKZ	ALL	SPOLA九品寺(熊本)
	むちむちイエロー 2周	298,150,380	お茶まにあ-KMT	2周ALL	
	むちむちブルー 2周	49,015,560	chrono@"T.Bです"MFC頑張れ	ALL	デイトナIII(埼玉)
アンダーディフィート		7,476,360	えす☆さま	ALL リバース 残機0 残ボム6	個人申請ゲームセンターリンリン(埼玉)
旋光の輪舞SP	三条 櫻子	57,037,580	EGR@動画公開中	ALL	GAME 41(北海道)
エスプガルーダII	アサギ	869,290,477	P.B	ALL 残×4 枠×6 バリア100%	Game in えびせん(東京)
旋光の輪舞 NEW Ver.	ツィーラン	57,741,350	ゆっくりしていってね!!!	ALL	グッデイ21(東京)
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	ネロ・カオス	4,895,700	魔法使いの夜	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
	メカヒスイ	4,150,300	月姫		
	猫アルク	4,908,200	Girls'Work		
斑鳩	ハード	35,286,270	がっきー	ALL Cボタン付	個人申請ハイテクランドセガ アピオン(大阪)
ボーダーダウン	6C	384,883,140	YOH	ALL 連付	グッデイ21(東京)
ストライダー飛竜2		32,198,500	気にしてる時点で負け AAZ	ALL 連付	えの木(高知)
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目 タイプB	501,858,358	がん	ALL 1周2.6億	マットマウスパートII(神奈川)
ザ・ランブルフィッシュ 2	ハザマ	1,232,020	Y-S	ALL 連付	えの木(高知)
	ベアトリス	1,349,250	140万目指して… Y-S		

お詫びと訂正 6月号においてR-TYPE IIのスコアが掲載されていませんでした。また、ギルティギア イグゼクスの部門名がテスタメントとなっていましたが正しくは沙夢となります。
関係各位、読者の皆様に多大なご迷惑をおかけし申し訳ありません。ここに訂正すると共にお詫びいたします。

R-TYPE II		1,627,300	nari@	ALL 連付き	大久保アルファステーション(東京)
ギルティギア イグゼクス	沙夢	46,821,200	テレサ・テスタロッサ	ALL	モンキーハウス本館(福岡)

HIGH SCORE CLOSE UP !

機動戦士ガンダム ガンダム VS.ガンダム

470,920

P,B

ガンダムMK-II ゲームスタジオキューブ(東京)

EXステージ通過は必須事項は金勲章ボーナス！

チーム戦でのスコアランキングが無くなり、シングル1部門でのスコアとなった本作。被ダメージや撃破数、残りタイムといった要素で加点されるのはこれまでのシリーズ同様だが、今作から新たに“勲章ボーナス”が追加された。これは面クリア時に条件に応じて勲章が表示されるもので、種類に応じてボーナス得点が加算される。

たとえば、ノーダメージの金冠メダルでは5000点、Gクロスオーバーで敵を撃破すると金Gメダルで3000点が加算される。面白いものでは1コンボで250以上のダメージを与えると獲得できる、キングオブハートでは2000点など、これらを獲得することも重要となる。また、今回トップのスコアではEX1とEX2の2ステージを出現させている。これは、7面クリア後～最終面の間に追加されるもので、単純に2面分が増えるので、スコア狙いの際にこれらを出現させるのが必須なのはいうまでもないだろう。さらに5/14以降に解禁され、自由に選択できるようになったハードコースの存在がある。ハードは高難度だが基本ステージが1面多い。

そのため、ノーマルコースを超えるスコアを出せる可能性があり、今後のルート選択にも注目していきたいところだ。

ナイトストライカー（Pゾーン）

90,051,490

HOLiNO

ALL オールパシフィストボーナス 個人申請新宿ゲーセン ミカド(東京)

更新のカギはフレーム単位の地上走行にあり

1989年発売の3D視点シューティングである本作はショットを撃たずにかつノーダメージで面クリアすると加算される“パシフィストボーナス”を全ステージ通して獲得することが最低条件の一つ。パターン化された華麗な避けが見る者を魅了してやまない。これまでPコースの最終スコアはいわゆる“限界点”でそのスコアと同じ点を出すことはできても、更新は不可能とされていた。これは稼ぎの要素をすべて成功させていたことに加えて、クリア時にスコアにある法則に基づく若干の補正がかかることもその原因だ。

更新の決め手となったのは新たな発見があったわけではなく、単純に“地上の走行点”（※空中時には1フレームにつき10点が地上では110点が加算される。）の積み重ね。Gボスの誘導ミサイルの回避時に極限まで地面に張り付く、Kのシャッターを越える際も同様。そしてAラストのロングスクロールによる長時間走行（現在のところ条件は不明）のすべてを成功させた結果、今回の更新につながったとのこと。

また、このPコースのスコアを更新したことで全コースの最終スコアがHOLiNO氏保持となった。ラストを飾るにふさわしい、素晴らしいスコア達成に拍手。

講　評

『アルカナハート2』は勝利時の残りタイムが少ないほど体力ボーナスにかかる倍率が高くなる、いわば“逆タイムアタック”。最高10倍で134万4千点ものスコアが加算されるため、これをどれだけ獲得できるかの勝負になる。

ちなみにこのスコアは『四人目まではよかったが、それ以降はボロボロ』とのこと。

『アキツキ電光戦記』は三人目までパーフェクト狙い、以降はアノニム、電光戦車を除くすべてのラウンドで3ゲージフィニッシュ狙いの方針。早くも伸びしろは少ないか？

『機動戦士ガンダム スピッリッツオブジオン　戦士の記憶』はボスへのカウンターがメインの稼ぎ。特に陸戦ガンダム小隊やフルバーニアンは頻繁に格闘攻撃を仕掛けてくるので、時間ぎりぎりまで粘ってスコアを稼げるようだ。

『虫姫さまふたりブラックレーベル』はゴッドの更新こそないものの、オリジナル・パルムで二人の30億点超えとマニアック・パルムの大幅更新が光ります。特に後者は2位に1億以上の大差を付けていて驚かされました。

『鉄拳6』は2位との差が0.4秒というきわどい争い。ガード不能をCPUの起き上がりに重ねていく方針はシリーズ共通ですね。

『オトメディウス』は2キャラで400万点突破。特にエリューでの400万点超えは全キャラ中でも群を抜くすさまじいスコア。全体を通して見てもやはりアレキEXの点効率UPが顕著で、ティタは八面体地帯で25万点以上のスコアを安定して稼いでいる模様。

古いところでは『斑鳩』のハードが連続して更新されているのに注目。今回のスコアは5面で早回し失敗の約14万落ちとのことですが、次回以降のさらなる更新に期待がかかりますね。

『バトルガレッガ』は久々のワイルドスネイル更新、ミヤモトの1800万点突破が並びました。

以前よりランク上昇を抑えるパターン開発により、スネイルは常に貫通弾2本のショット状態を維持し、オプション追加でスコアの底上げを図っているとのこと。ミヤモトは5面終了時1125万点、ブラックハートIIで運が悪かった以外はほぼ予定通りとのコメントです。

今月のレトロゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
メタルスラッグX		7,347,670	IMO	ALL エリ 連付 残機つぶしなし	大久保アルファステーション（東京）
ストリートファイター EX2	シャロン	3,385,100	爪の本数=幻の回数。しちきん(全部イ行)	ALL 連同付	えの木（高知）
ガンバァール		196,229	遊撃手ま JU	ALL 激ムズ ノーミス改造なし ボーナス面 ライフ+1万	個人申請 JJ CLUB 100 尼崎店（兵庫）
沙羅曼蛇2		2,243,000	KTL-NAL	2周 ALL 2P側 連付	Game in えびせん（東京）
極上パロディウス	マンボウ	4,631,100	ちーぼー	ALL マンボウ 連付	大久保アルファステーション（東京）
天地を喰らうII	張飛	4,467,900	ヘビー・アームズのMG希望	ALL 連必付 D×1	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
バーニングライバル	飛鳥	729,060	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
	サンタナ	558,900			
	アーノルド	455,100	カスペン大佐専用ゲルググ希望		
バトルガレッガ	ワイルドスネイル	17,159,930	ミヤモトリベンジ☆X68ま引退	ALL 鳥280万ジャスト	個人申請ミラクル静岡（静岡）
	ミヤモト	18,016,990	SDD-侍竜☆楓	ALL A連有り	個人申請新潟POPY（新潟）
龍虎の拳2	リー・パイロン	3,180,590	さすが春。期待の新人学生現る。	ALL 連付	えの木（高知）
雷牙	連付	2,748,340	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
ギャングウォーズ		990,060	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
魔境戦士		1,202,200	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）

HI-SCORE

●新作ゲーム全国一位スコアは、申請されたもので最新のタイトルを上段（申請数により変動します）、下段を2005年1月以降に稼動したタイトルのリストです。
187ページのレトロゲーム全国一位スコアは2005年1月以前に稼動したタイトルのリストになっています。
●アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/　i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

CLSE UP! SCORER

ハイスコア魂

「CLOSE UP! GAME CENTER ハイスコア魂」では、全国一位スコアラーが活躍している集計店をピックアップして紹介したり、有名スコアラーたちの内面やエピソードに迫るコーナー。今回は「わっしょい！一週目」の主催としてイベントを盛り上げたぴかちう氏からイベントへの思いを聞いてみたぞ。



——まず、「わっしょい！」を開催しての感想からお願いします。

ぴかちう　普段あまりゲームをされていないという方々のアンケートに「花火みたいで綺麗だった」、「なぜ弾が当たらないの？」、「魅入ってしまった」などと書いてありました。そういう感想を持ってくれた方々が遊びに来てくれたことが意外だったので、良かったと思います。

中にはDVDに収録されているスーパープレイのようなクオリティの高いプレイを求めて来場された方も居たと思いますが、音楽ライブのように、収録したCDそのもののクオリティを求めていくのではなく、ライブならではのアレンジや編曲、普段聞くことのできないトークなどといった部分をこのイベントでも楽しめれば、と考えていました。

緊張感漂う中、プレイヤーがミスしたときの「アーッ」という悲鳴、その直後のアドリブで立て直す場面、プレイヤー同士によるリアルタイムでの解説やMC、クリア後の沸き上がった拍手などは、普段見られないライブイベントならではのモノであり、私はそういった空間を作りたいと思っておりました。終わってみれば会場の皆さんと心底楽しむことができて、本当に良かったと思います。

——「わっしょい！」を開催するきっかけとなった居酒屋での一言から開催までの道のりはどのようなものでしたか？

ぴかちう　ライブイベントとなると生ものですので、万が一のときに多彩なアドリブトークができる司会進行のスタッフが必要だったんです。

そこで、数々のライブイベントをやっている経験豊富な急行氏・春山氏にイベント当日の進行をお願いしました。

その後、日程と会場の確保、各プレイヤーに壇上でのプレイ依頼をしながら、同時にケイブのスタッフの方に『虫姫さまふたり』のブラックレーベルとver1.5、そして『デススマイルズ』のライブイベント内での実演について了承をいただき、開催を決定しました。

プレイヤーの方々が、多くの人の前で構築途中のパターンを披露してくれるかどうかも問題でしたが、快諾してくれたのはビックリです。

——司会のお二人がいなかったらイベントの実行は難しかった？

ぴかちう　会場選びが迅速に進まなかったと思います。いくつか会場をピックアップしてもらい、そこから東京カルチャーカルチャーさんを選びました。

横山店長さんも受け入れる体制がバッチリで、ご好意に甘えさせていただきました。本当に感謝しております。

——ゲームセンター関連のイベントと考えるとあのような場所はみんな予想外だったんじゃないですか？

ぴかちう　そうなんです。出演者の方々も場所を伝える前は秋葉原とか新宿あたりを想像していたと思いますが、意外な場所を選んだほうがいいかなと思いまして、下見のときにとても綺麗な会場だったので「おぉー」と声が出てしまい、思わず笑みがこぼれました。

——当初の予想だと筐体の周りに人が寄るんじゃないかと思っていましたが、そうでもなかったですね。

ぴかちう　そうですね。「自由に動いて結構ですよ」とアナウンスはしたのですが、皆さん大人で(笑)、やっぱりスクリーンが3面あって、どの席からでもちゃんと見えていたのが良かったのだと思います。

——あのスクリーンで縦シューの虫姫さまを横で見たのが新鮮でした(笑)。

ぴかちう　あれは、縦にしようか横のままでやるか悩んだのですが、私の不手際で横のままになってしまいました。ですが、結果的に横のままでもあまり問題はなかったと思っています。

最初は皆さん首を傾げていた状態で見てましたけど、だんだん元に戻っていってましたから。

ただ、あまりシューティングを知らない方は『虫姫さま』を横シューティングだと思って帰られたかもしれないですね(笑)。

——2周目を開催するとしたら、1周目を踏まえてどのようなイベントにしたいですか。

ぴかちう　アンケートにもありましたが、出演者さんに対する質問を増やしたいですね。あとは、終始スクリーンに写し出される映像がすごくて司会や解説の人も画面に見入ってしまった時間が結構ありました。次回あるとすれば、1回目が終わって弾幕耐性が付いたと思うので、次はもっと生実況の部分を盛り上げていければと思います。

——最後に、「わっしょい！」を通して今回のイベントプレイヤーに伝えたいことはなんでしょうか。

ぴかちう　出演者の一人が「多くの人にこういう世界があるというのを見てもらいたい」、「DVDのプレイは毎日の努力が積み重なってつながったもの、普段は当然ミスもします」と言ってました。普段とはまったく違った場所でベストに近いプレイを観せようとした出演者の方には、ホント感謝しております。次回も声かけの際は、ぜひお願いします。最後に、ご来場された皆さんと一緒に楽しい時間を過ごすことができました。本当にありがとうございました！

(2008年4月10日Game in えびせんにて)





ぴかちう

「わっしょい！一週目」の主催として、イベントをまとめ、盛り上げていった。このイベントはGame in えびせんやクラウンなど、ハイスコアでは名の知れたゲームセンターとスコアにかかわる多くの人たちの協力もあった。

ハイスコア集計店一覧

北海道	GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
青森県	フリーウェイ八戸店		
	八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
埼玉県	デイトナⅢ		
	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
千葉県	ゲームビンゴ	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/	
	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
	ゲームセンタークラウン	http://am.ge-sen.com/?3478	
	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	【営】9:00～24:00	☎043-462-1203
東京都	グッデイ21		
	江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
	大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
	AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
	AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
	プレイシティキャロット巣鴨店		
	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
	ゲームスタジオキューブ		
	板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
	Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	
	練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
神奈川県	マットマウスパートⅡ	http://www.matmouse.jp/	
	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
	イミグランデ 相模原店		
	相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
愛知県	ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	
	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
	GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
	愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
	天野スポーツのゲームコーナー天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
	西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
	ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
	豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
京都府	GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp/	
	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
	GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
	宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
大阪府	チャレンジャー ABABA天神橋店		
	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
	アミューズメントスタジアム豊中		
	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	
	和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
島根県	ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	
	出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
高知県	えの木		
	高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
福岡県	モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
	福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
	サブカルチュア		
	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
熊本県	ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
	熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
	SPOLA九品寺		
	熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
鹿児島県	プレイシティ中央町店		
	鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）	☎0994-41-4188

次回集計
（アルカディア7月号掲載）は
2008年6月15日(日)
までに出されたスコアで、
6月18日(水)当日消印まで有効です。

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

戦国BASARA®X

【スコア】の1部門で集計します。使用するキャラクターは問いません。
■工場出荷設定
[DIFFIOULTY:3、ROUNDS:2、TIMES:99]

サムライスピリッツ閃

【タイム】の1部門で集計します。使用するキャラクターは問いません。
■工場出荷設定
[GAME MODE: NORMAL、DIFFICULTY:MEDIUM、ROUND TIME:99、ROUNDS:2]

セガ レースTV

【ジェイクズワールド】のコースタイムで集計します。
■工場出荷設定
[難易度：NORMAL]

アクション刑事(デカ)

【スコア】の1部門で集計します。
■工場出荷設定
[LIFE:2]
※e-AMUSEMENT使用必須。

ハイスコア通信

●大久保アルファステーション（東京都）
「機動戦士ガンダム」シリーズのゲームのみが稼働中の「ガンダムフロア」が大好評です！　今では見かけなくなったタイトルも複数台稼働中です！　ぜひご来店ください。

●Game in えびせん（東京都）
今月のポール『鉄拳3』39"78　虎井権太。ついに40秒を突破！　やれるのか?w

●えの木（高知県）
カートマン、じゆくちょう、ずばの各氏、遠征ありがとうございました。高度過ぎてなんの勉強にもなりませんでした。byさべつ()w
期待の新人学生氏、　次はテムジン暗殺頑張ってください！　by常連

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
鹿児島は暑いです。しかし、店内のお客様の活気はそれすら凌駕しています。『ガンダムVS.ガンダム』では鹿児島のトッププレイヤーがスコア、対戦共に奮闘中です！　新入生歓迎中！　夜はメルブラだ!!

●電脳遊園地ハリケーン（鹿児島県）
最近、格ゲーの熱が上がってきています。ストⅢ、KOF'02など！　遠征組も現われ、大盛り上がり！

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141%に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～
　個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。
　スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
　どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4:大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。
　対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

■E-Mailでのお問い合わせに関して　あて先　hi_score@arcadiamagazine.com
　※メールタイトル(subject、件名)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。
■FAXでのお問い合わせに関して　問い合わせFAX番号　03-3265-7340
　質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

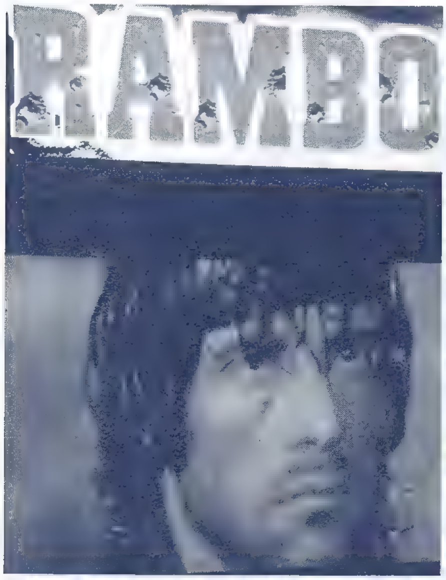
個人申請記入用紙

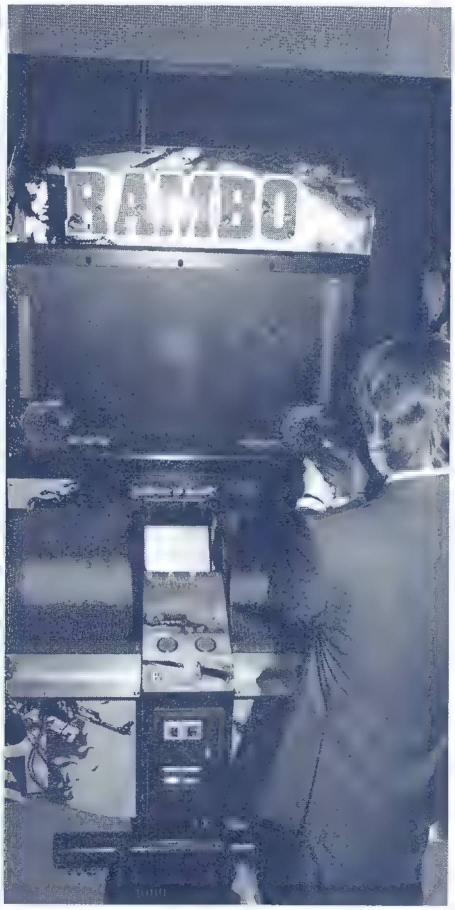
ゲーム名　　集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数　　難易度
備考
達成日　　年　　月　　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

今月の数字
1/8人
ある経済誌が5月初頭に日本の億万長者40人を発表した、その内1/8にあたる5名もの人物がゲーム業界関係者。資産家への近道はゲーム業界?

ランボー、アーケードに登場

http://sega.jp/arcade/



©SEGA

セガが開催する、マスコミやオペレーター向けの新作アーケードゲーム発表会「SEGA PRIVATE SHOW 2008 SPRING」が、5月16日に東京の大田区産業プラザPiOで行なわれた。

出展された多数のビデオゲームのなかで来場者の注目を集めていたのは、年内稼動予定のガンシューティングゲーム『RAMBO（ランボー）』。タイトルからも分かるように、シルヴェスター・スタローン主演の世界的ヒットアクション映画「ランボー」シリーズをモチーフにしたゲームである（二人まで同時プレイ可能）。62インチのワイド画面に向けてマシンガンコントローラを構えれば、スタローン気分を満喫できること間違いなし！　映画の名シーンを再現した「アクションイベント」は、ファンなら思わずニヤリとしてしまう演出も。また、「怒りシステム」を搭載しており、怒りを解放すると弾の威力が上がったり、一定時間無敵状態になれる。さらに、プレイ中には随所に映画の実写映像が挿入され、いやがうえにもプレイヤーのテンションはヒートアップしていくのだ。

備え付けのマシンガンコントローラはかなり軽く作られており、長時間のプレイはもちろん、子供や女性がプレイしても疲れにくい配慮がなされているのも見逃せないポイントだ。

現在、映画シリーズ最新作にして完結編「ランボー　最後の戦場」が劇場公開中。ランボーの戦いは終焉をむかえても、我々ゲーマーの戦いはこれから始まる！　ゲームの登場に備えて、モチーフとなった映画「ランボー1～3」はもちろん、最新作もぜひ鑑賞しておきたい。

セガ・プライベート・ショーリポート

セガの新作発表会では、『ランボー』以外のゲームも多数出展されていた。メダルゲームでは、大型競馬ゲーム『アスコットガーデン』が注目の的に。競馬場のゴンドラ席から見る視点をモチーフに、目下に広がる競馬場で模型の馬たちがレースを繰り広げる。同社からリリースされている競馬メダルゲーム『スターホース』シリーズとは異なり、育成要素は排除。純粋に勝ち馬予想を楽しめるのだ。

ビデオゲームでは、2D対戦格闘ゲーム『メルティブラッド』シリーズの最新作『メルティブラッド　アクトレアスアゲイン』や、『旋光の輪舞』でおなじみのグレフ&ガルチの共同開発によるシューティングゲーム『まもるクンは呪われてしまった！』がプレイアブル展示。『バーチャファイター5 R』や『ネットワーク対戦クイズ アンサー×アンサー デラックス』、そして『ダービーオーナーズクラブ 2008 フィールザラッシュ』は、映像出展という形で紹介されていた。


©SEGA

ブレイブルーロケテ大盛況

http://blazblue.jp/

5月9日から11日までの3日間、東京・秋葉原のゲームセンター「Hey」にて、新作対戦格闘ゲーム『BLAZBLUE（ブレイブルー）』のロケテストが行なわれた。『ブレイブルー』は、『ギルティギア』シリーズが好評を博しているアークシステムワークスが開発。ロケテスト初日は30人を超えるプレイヤーが常に列をつくり、ギャラリーを含めて600人以上のゲーマーが、美麗なグラフィックと個性的なキャラクターの熾烈な戦いに魅せられていた。

▶ 14ページから関連記事



© ARC SYSTEM WORKS

小倉優子のはじめてのFX発売

http://www.sscom.co.jp/



角川SSコミュニケーションズから、FX（外国為替証拠金取引）を解説した「小倉優子のはじめましてFX」（定価1,300円、税込）が好評発売中。TV番組やCMで活躍中の人気タレント"ゆうこりん"こと小倉優子と一緒に、FXの基本から実践テクニックまでを気軽に学べる入門書だ。

ネット証券会社「ジェット証券」のイメージキャラクター小倉優子のFX投資挑戦記や、FXの魅力や口座のつくりかた＆取引方法の解説などコンテンツも充実。ほかにも主婦トレーダーの鳥居万友美や、経済アナリストの田中勝博が登場、取引における独自のポイントや為替チャートの読みかたを直々に伝授してくれる。

外国為替に興味のある人はもちろん、ゆうこりんファンはぜひ読んでみてはいかがだろう。

PRESENT

紹介した小倉優子のはじめましてFXを3名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は135ページで

アルカディア編集部編集者募集のお知らせ

http://www.arcadiamagazine.com/

アルカディア編集部では、編集者を募集しています。ゲーム攻略し記事を書くライターではなく、企画立案、進行管理、その他の編集作業を行う「編集職」の募集です。モバイルコンテンツであるアルカディアモバイルとの連携もあります。応募資格は20～30代の男女。学歴は問いません。

応募方法は、HPをご覧の上、下記の書類を弊社までお送りください。

1.履歴書　2.職務経歴書　3.「過去手掛けてきた作品」、「志望理由」、「当編集部で何がしたいのか」

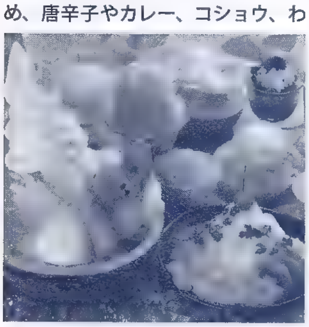
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1

「アルカディア編集スタッフ募集係」宛

ナンジャタウンイベント情報

http://www.namja.jp/

ナムコ・ナンジャタウン（東京都・池袋）では、6月14日（土）から9月7日（日）までの期間中、サマーイベント「ナンジャ☆サマージャンボリー」を開催！　アイス職人がつくるこだわりのかき氷から、こんなのあり!?の、かき氷をそろえた「かき氷祭り2008～絶品かき氷の祭典～」を始め、唐辛子やカレー、コショウ、わさびなどを使った新感覚デザートが楽しめる「辛いデザートフェスタ」。子供が遊んでいる間にお母さんが気軽に利用できるマッサージコース「お母さんリラックス」。そして北は北海道、南は九州博多から自慢の餃子を集めて日本一を選ぶ「元祖ご当地餃子対決」など、イベントが盛りだくさんとなっています。



約3カ月とイベント期間に余裕があるので、何度か足を運んですべてを制覇するのも一興!?　この夏は恋人や友達、そして家族と一緒に、ナンジャタウンで楽しく過ごそう！

PRESENT

ナンジャタウンパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は135ページで。

東京ジョイポリス情報

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

ついつい外出を控えてしまう梅雨の時期。屋内型テーマパーク東京ジョイポリス（東京・お台場）では、そんなジメジメとした雰囲気を吹き飛ばすお得なペアパスポート「08ウキ・ウキ！ ペアパスポート」を、7月6日（日）まで販売している。通常は大人一名3,500円、二名で7,000円のところを、なんとこのペアパスポートは5,400円と1,600円もお得！　大人と子供が共通して使えるので、カップルやファミリーにぴったりだ。さらに、雨天時には「雨の日特典」を用意しているという徹底ぶり！



© 2007 EQUITY PICTURES MEDIENFONDS GMBH & CO. KG IV

また、スノーボードをモチーフにしたアトラクション「ハーフパイプキャニオン」で遊んだ人全員に、映画「ランボー～最後の戦場～」の割引券をプレゼント！＆50点以上を獲得した人は限定缶バッチもゲットできる「ランボー×ジョイポリス　TRY＆GET」も実施中だ。このイベントは6月6日（金）まで。急げ！

PRESENT

東京ジョイポリスパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は135ページで。

セガネットワーク対戦麻雀MJ4 公開取材リポート

http://www.sega-mj.com/

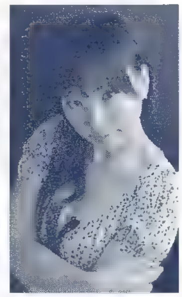




何故着ぐるみ？ 公開取材実施までのいきさつ

大澤ふみなプロに『MJ4』での公開イベントに出演していただくという話が出たのは、本誌5月号（No.096）掲載のインタビューを受けていただいた際の話。その時話題に上っていた、「最近着ぐるみに凝っている」というプロの話から、その場に居合わせたセガ広報と日本プロ麻雀連盟理事・吉田プロが、「なら着ぐるみで！」ということでイベントの準備を進めたのが発端となった。

4月中旬に行われた第一回では、パンダの着ぐるみでファンの皆さんとの店内対戦に興じた大澤プロ。今回の第二回では……？



大澤ふみなプロ
（日本プロ麻雀協会所属）

女流モンド21杯などの華々しいステージや、『MJ』シリーズでは「魅惑のジュリエット」の二つ名でもおなじみ、日本プロ麻雀協会所属の人気女流雀士。『MJ4』ではトレーニングモードの講師役として、プレイヤー諸氏を優しくご指導いただいており、今や『MJ』の顔と言っても過言ではない。

今回の着ぐるみはウサギ!

去る5月5日、渋谷ギーゴにてゴールデンウィークのただ中に開催となった第二回公開取材。前回のリポートの反響もあってか、前回よりもさらにたくさんの店内対戦希望者が集まった。

今回の大澤ふみなプロの着ぐるみは、ウサギ。写真では手にセガ広報氏が直前に渋谷の街へ買いに走ったニンジンを持っているが、当日はタッチ操作もすべてこのニンジンで行ない、しかも一度も操作ミスが起こらなかった。『MJ4』の筐体は、ニンジンによる操作にも完璧に対応していた。

次回、第3弾公開取材決定!!

好評をいただいている公開取材イベント、第3弾の開催も決定！ 会場は同じく渋谷ギーゴで、開始時間が少し遅めなので注意してほしい。今度の大澤プロの衣装は何か？

6月7日（土）
17時より開始予定
場所：渋谷ギーゴ

PRESENT 日本プロ麻雀協会様、セガ様の協力により大澤プロサイン入りICカードを10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は135ページ。

アルカディアデータベース

ARCADIA DATA BASE

2008年4月16日～5月15日

ビデオゲームランキング

第4位　アルカナハート2



初登場となる『アルカナハート2』は4位にランクイン！ 新たなキャラクターとアルカナ、そして新システムが追加されたことによって、今までとは一味違う駆け引きが楽しめるぞ。

メーカー	エクサム
ポイント	230.8

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	↑	鉄拳6<バンダイナムコゲームス>	340.2
2	↑	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム<バンプレスト>	327.5
3	↓	GUILTY GEAR XX ΛCORE<[illegible]>	315.7
4	NEW	アルカナハート2<エクサム>	230.8
5	↑	THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH<[illegible]>	188.6
6	↑	Virtua Fighter5<セガ>	157.9
7	↓	MELTY BLOOD Act Cadenza<エコールソフトウェア>	128.2
8	NEW	[illegible]	103.3
9	↓	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE<カプコン>	76.4
10	↑	[illegible]	60.4

ビデオゲームランキング（[illegible]）

第2位　pop'n music 16 PARTY♪



前作同様、2位にランクイン！ キャラクターの人気も高く、みんなが知っている曲も数々収録されており、曲の総数は何と600曲以上。男女問わず、なじみやすいのもポイントだ。

メーカー	KONAMI
ポイント	272.8

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	−	beatmania ⅡDX 15 DJTROOPER<KONAMI>	274.1
2	NEW	pop'n music 16 PARTY♪<KONAMI>	272.8
3	↑	機動戦士ガンダム 戦場の絆<[illegible]>	215.2
4	↓	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4<セガ>	210.3
5	↓	麻雀格闘倶楽部6<KONAMI>	200.7
6	↓	DrumManiaV4 Rock×Rock<KONAMI>	172.9
7	↑	ハーフライフ2 サバイバー Ver2.0<[illegible]>	152.1
8	↓	三国志大戦3<セガ>	142.2
9	↓	クイズマジックアカデミー5<KONAMI>	132.1
10	↓	GuitarFreaksV4 Rock×Rock<KONAMI>	123.2

協力店舗（50音順）

AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎03-5330-6226
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
Game in [illegible]	東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル 2F	☎03-6909-4776
GAME-college	愛知郡長久手町山越110	☎0561-61-1439
ゲームBOX.Q2	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎0774-44-5770
TAC 北方店	福岡県北九州市北方4-1-11 1F	☎093-941-9022
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎06-6357-6677
チャレンジャー [illegible]	[illegible]市岸部南1-24-[illegible]	☎06-6317-0433
[illegible]	和歌山県和歌山市加納319-1	[illegible]
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	☎03-3943-6735
ゲームスタジオキューブ	東京都杉並区高円寺南4-26-12	☎03-3315-4448

てあたりしだいゲームリスト

2008年5月15日現在

●2008年6月稼働予定のタイトル			
Fate／unlimited codes	カプコン	対戦格闘	6月予定
GuitarFreaksV5 Rock to Infinity	KONAMI	ギターシミュレーション	6月予定
DrumManiaV5 Rock to Infinity	KONAMI	ドラムシミュレーション	6月予定
LORD of VERMILION	スクウェア・エニックス	オンライン対戦型トレーディングカードRPG	6月予定
イルベロ	マイルストーン	縦スクロールシューティング	6月予定
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007	セガ	スポーツゲーム	6月予定
●2008年夏以降に稼働予定のタイトル			
モンスター エンシエントクライン	エクサム	対戦格闘	夏予定
STREET FIGHTER Ⅳ	カプコン	対戦格闘	夏予定
jubeat(ユビート)	KONAMI	音楽シミュレーション	夏予定
まもるクンは呪われてしまった!	ガルチ グレフ	シューティング	夏予定
MELTYBLOOD Actress Again	エコールソフトウェア	対戦格闘	夏予定
ブレイブルー	アークシステムワークス	対戦格闘	冬予定
●2008年稼働予定のタイトル			
THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア	対戦格闘	2008年予定
旋光の輪舞2（仮）	グレフ	未定	2008年予定
Virtua Fighter5 R	セガ	3D対戦格闘	2008年予定
のびてけ！ビョンビョン大作戦	KONAMI	体感型ビデオ	2008年予定
ACE DRIVER 3 FINAL TURN	バンダイナムコゲームス	ドライブ	2008年予定
PROFESSIONAL DRIFT GAME D1GP ARCADE	タイトー	レース	2008年予定
トラブル☆ウィッチーズ アマルガムの娘たち	冒険企画局	シューティング	2008年予定



新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

まったくの偶然なんですが、今月はA5判祭りになってしまいました。当館はあくまでも中身で、読み手の皆様に楽しんでいただける同人誌を選んでいます。だから、どんなサイズの同人誌でもOKですよ!!

案内人:レン・コイン(執事)&ハーネス・キバンヌ(メイド)
イラスト:オイコ　文:ぬのまる



今月のオススメ

サムライスピリッツシリーズ

Zええんじゃ

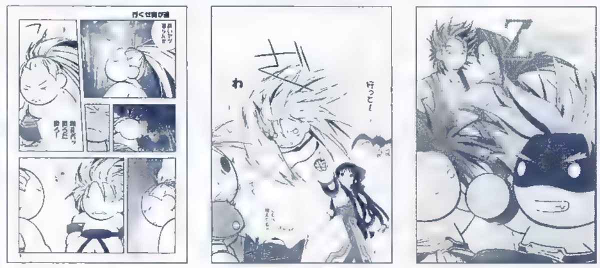
めにうぶっくKK

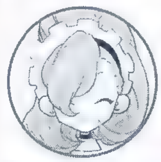
ギャグ

A5判　20P　コピー　表紙オンデマンドカラー
送料込み340円を郵便振替で、通信欄に住所氏名・誌名冊数明記。ぱるる・電信振替不可。
口座番号:00130-6-721607　加入者名:めにうぶっくKK

制作者より:
炎邪と水邪のへっぽこ道中ギャグまんがです。ミニ絵。http://www3.to/kawami







炎邪と水邪だけでなく、さまざまなキャラが二頭身モードで登場、1〜5Pのショートギャグで大暴れ!　爆発力よりもダークな微笑ましさを感じさせるネタが多く、切れ味の良い絵柄もそれに華を添えます。

ポップンミュージックシリーズ　Blumen Kranz

Kreuz



シリアス

A5判　20P　オフセット　表紙1色
送料込み200円分の為替または切手
〒271-0052　千葉県松戸市新作134-5-1-812　星野薫



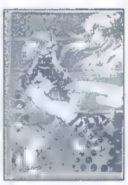


二人が出会った事情を中心にした物語。盛り込まれた情報が少なめに抑えられていて、さらに読者の想像が広がるような作品です。

制作者より:ヴィルヘルムとジャックの過去話中心。メール便発送です。

ポップンミュージックシリーズ　えむぼけ。

JUMPIN'CAT



ギャグ　イラスト

A5判　28P　コピー　表紙カラー
送料込み80円切手3枚+90円切手1枚
〒031-0072　青森県八戸市城下3-1-13　田中幸





全体的な傾向はドタバタギャグ。2Pショートやイラストがぎっしりで、作り手の楽しさが伝わるような、お祭り感あふれる1冊です。

制作者より:ポプ、ギタドラ、IIDXのトモスケキャラオンリー本。ゲスト様あり。

---

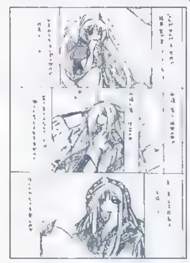
beatmaniaIIDXシリーズ　桜亭

大地讃頌



シリアス　ギャグ

A5判　20P　コピー　表紙1色
送料込み200円分無記名小為替+あて名シール
〒418-0055　静岡県富士宮市宝町15-7　望月沙耶香





朱雀が拾ったひまわりの種を育てる四天王たち。彼らの優しい表情そのままのささやかで暖かいお話です。ギャグ4コマ6本も収録。

制作者より:シリアスとギャグの四天王本です。鉛筆描きですが愛はいっぱいですよ(笑)。

KOFシリーズ　空星路

夜の湖　包鷹　弐



小説　シリアス

A5判　44P　コピー　表紙1色
送料込み300円分無記名小為替または切手
〒708-0861　岡山県津山市八出1080番地9　松山郁恵





組織アデスを巡り、集結するファイターたち。和やかな空気の中、事態は急転する!　前編のあらすじあり、続きが気になります!

制作者より:潮口と笑龍中心の小説第2巻。シェンや盟龍他、本編キャラも登場。オリジナル要素あり。

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません(ただし、アーケードに関連性があるものはOK)。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します!　次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊(返却はしません)を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●印刷方法 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル(複数存在する場合はメインを書いてください) ●本のPR文(40字以内で) ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段(本の代金&送料)と送金方法 ●本人の連絡先(名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも)
　できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
　では、たくさんの投稿を待ってます!

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「ゲーパロ館」係

締切
基本的に随時募集です。5月末に掲載を希望する人は4月21日(月)必着です。コーナーの意見、感想はE-mailでも受け付けています。

■通信販売を申し込む方への諸注意

○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　○あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　○欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　○サークル側の都合により、本の発送には1〜2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　○基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

メイドの控え室
アルカディア2008年6月号の当コーナーにおいて紹介させていただいた、STAR GAZERさん発行の同人誌「電光石火」の、申し込み住所が間違っておりました。正しくは「〒435-0052　静岡県浜松市東区天王町1127-1　シェケル・シモポリII 302号室　竹内方　竜胆さくら」です。ここに訂正するとともに、関係者の方にご迷惑をお掛けしたことをお詫びいたします。

Video Game Music Laboratory

NEW RELEASE

[illegible]



© SNK PLAYMORE
＊「THE KING OF FIGHTERS」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

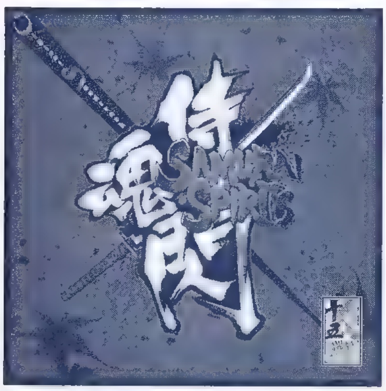
THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH オリジナルサウンドトラック

発売元：ティームエンタテインメント／KDSD-00205,206・on sale!／価格：3,360（税込）

『KOF』シリーズ集大成として好評稼働中の『98 ULTIMETMATCH』はサウンドトラックも歴代の名曲が収録されたオールスター盤！　チーム別、キャラクター個人の曲はもちろん、過去作で人気だったテーマ曲などが収録されている。タイトルデモやスタッフロール、プレイヤーにとって実は一番耳に残りやすい乱入時の曲などの新曲もすべてフォロー。『KOF』のサウンドヒストリーを体験できる2枚組、63トラックの豪華仕様だ。

■収録曲リスト（一部紹介）

DISK1
CIPHER'08（タイトルデモ）※「'98 ULTIMATE MATCH」用の新曲
ESAKA?（主人公チーム）
ね！（'94女性格闘家チーム
COOL JAM（八神庵VS草薙京）
DISK2
ギースに肩こり（ギース・ハワード）
レクイエム　ニ短調　K.626 ディエス・イレ（ヴォルフガング・クラウザー）
サイコソルジャー REMIX'96



© SNK PLAYMORE
＊「サムライスピリッツ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

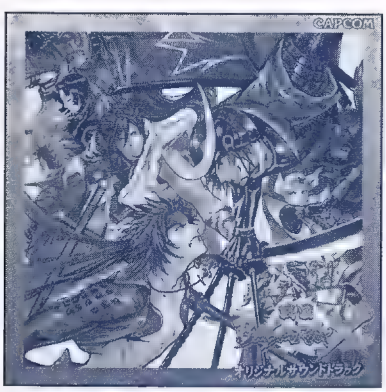
サムライスピリッツ閃 オリジナルサウンドトラック

発売元：ティームエンタテインメント／KDSD-00212・on sale!／価格：2,940（税込）

武器格闘ゲームの元祖『サムライスピリッツ』の最新シリーズ『閃』の主要曲を収録したサウンドトラック。2Dから3Dへ表現方法は変わったが、和楽器で奏でられる『サムライスピリッツ』ならではの哀愁漂う楽曲は健在。西洋勢のステージ曲もスパニッシュギターやウエスタン調の曲など渋めにまとまっており、確固たる世界観を築いている。初回特典には荒々しいタッチの覇王丸が印象的なシリーズ15周年を記念したステッカーが封入。

■収録曲リスト（一部紹介）

二十四士（キャラクター選択画面）
骸流島　午の刻（ステージ「骸流島（昼）」
砂漠の街　中央市場（ステージ「アラビア市場」）
夕陽のガンマン（ステージ「アメリカ西部街（夕）」
失意の城　夜陰（ステージ「西洋城内（夕）」）
赤鬼の住処（ステージ「イギリス郊外の小屋」）
決起！（ステージ「ラスボス（軍集会場）」）
再戦願う（コンティニュー画面）



© CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED.

戦国BASARA X（クロス）　オリジナルサウンドトラック

発売元：ティームエンタテインメント／KDSD-00214・06.25　on sale!／価格：2,940（税込）

カプコン×アークシステムワークスのタッグで完全新作の対戦格闘ゲームに生まれ変わった『戦国BASARA X』のサウンドを完全収録。アーケード版の楽曲のみならず、6月25日にリリースされるPS2版のサウンド（家庭用で使用可能になった片倉小十郎、竹中半兵衛のテーマなど）もフルバージョンで聴くことができる。アーケードでは流れない部分もじっくり聴ける！　さらにブックレットも充実のライナーノーツとなっており、開発者コメントなどここでしか聞けない情報が満載、充実の内容だ。

VGM LAB EXTRA　「戦国BASARA X」のキャラクターたちのボイスをCDで聴きたい！　という人は6月25日に発売される家庭用の限定版を買おう。特典の「戦国バサラボイスかるた」のボイスCDにセリフが収録されている。サウンドトラックとあわせて「BASARA」の世界にひたるべし！

猿渡編集長の

第四十六回「時の河を越えて」

房総ゲーセン狂騒曲

お茶の間のテレビが主役だった時代があった。しかし、技術の進歩や生活の多様性はテレビの立ち位置を変えてしまった。そして今、2011年に向けアーケードにも変化が訪れている。

さわたり「2011年問題って知ってますか？」
ぶっちゃけ先生「それを言うなら、2000年問題じゃろ」
さわたり「いや、それはもうとっくの昔に過ぎてるもので、今回のテーマは2011年ですよ」
ぶっちゃけ先生「それじゃアレじゃな、2011年になると地上アナログ放送がうんぬんっつー、アレ」
さわたり「そう、そのアレです」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、本当に2011年のある日、突如として地上アナログ放送が映らなくなるのかいな？」
さわたり「そうですよね。テレビを点けたら夜中の放送終了後のように画面がザーってなちゃんですかね」
ぶっちゃけ先生「まぁ、ぶっちゃけそれまでには、各家庭では地上デジタル放送を受信できるようになっている、という読みなんじゃろ」
さわたり「いやいや、ウチのアパートは大家が地上デジタル放送用のアンテナを立てる気がないみたいなので無理ですよ」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、そういう家が無いとは限らないし、ただでさえ受信できない地区というのが残るらしいから、2011年は大問題として顕在化するじゃろ」

●

施設産業としてのゲームセンターの中心は、従来型の4:3比率のモニターが搭載されている汎用筐体が多い。家庭用テレビゲームも、この4:3を基準に製作され、テレビゲームが登場した1972年から変わらぬ仕様だった。しかし、2011年の地上デジタル放送の代名詞ともいえるハイビジョンテレビへの移行は、ゲームセンターにも影響を与えている。家庭用のテレビの比率が変わり、16:9が一般的になる以上、家庭用ゲームもそれに合わせて製作され、アーケードゲームも家庭用移植と合わせて考えられる昨今では、アーケードゲームの段階から16:9で製作することが合理的だ。

しかしゲームセンターは、4:3比率のモニターが搭載された汎用筐体が多く、いきなり16:9比率のゲームを作っても、4:3画面の上下を黒くするような格好にせざるを得ない。いや、それだったら16:9のモニターを搭載した筐体ごと売るほうが手っ取り早い。ということで、最近は16:9比率のモニターが搭載されている筐体が出始めている。しかし、それとてゲーム製作と筐体製造の両面を担える大手ゲームメーカーが、有力なゲームタイトルでセット販売している状況。世の中の4:3比率のゲーム筐体をリプレースするには、大きなエネルギーが必要となる。ここに来てすべて新しい16:9の筐体に入れ替えられるような店舗がどれだけあるだろうか。ある店舗運営者は、「これを契機に、ビデオゲームをやめようと思ってるんだよね」なんて意見もある。2011年問題というのは例えとして適切ではないかもしれないが、大きな問題として捉えておかなければならないだろう。

次号予告

大注目タイトル稼働特集!!

LORD of VERMILION（スクウェア・エニックス）

待ち望まれたタイトルの続報を完全フォロー!!

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007（セガ）

STREET FIGHERS Ⅳ（カプコン）

THE KING OF FIGHERS XII（SNKプレイモア）

そのほか、従来のタイトルも徹底攻略!!

特別付録
悠久の車輪～Eternal Wheel～
曽我部氏描き下ろし
EXカード

次号 2008年8月号は
2008年
6月30日（月）発売予定
予価690円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信ドス籠
mosa@arcadiamagazine.com
■新・愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
dohjin@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com
■アルカナSIGNALS!　各コーナー
arcanaheart@arcadiamagazine.com
■その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
8月号（2008年6月30日）への投稿もよろしくお願いします!
9月号（2008年7月30日）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

9月号／6月16日（月）必着
10月号／7月16日（水）必着

今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！ なお、ココに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA

闘劇魂Vol.9



価格：1,449円（税込）
雑誌コード：61956-14

対戦格闘ゲームに特化した専門誌の第9弾が登場！ 誌面では「闘劇'08」の予選開催店舗リスト、予選レポートを掲載して「闘劇'08」予選を紹介。特集では大人気の『アルカナハート2』、『戦国BASARA®X』を徹底攻略！ 特別付録のDVDに両タイトルの連続技集が収録されているので、長い連続技でもよく分かる。気になる注目の新作対戦格闘ゲーム『ブレイブルー』、『THE KING OF FIGHTERS XII』は誌面での情報に加えDVDにPVを収録して紹介。格闘ゲームファン必携の一冊!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.59

ARCANAHEART 2 LEFT PART HEARTMATIC FOUNDATION



定価：1,300円（税込）
雑誌コード：61956-12

待望の稼働を迎えた『アルカナハート2』を攻略本化！ 上巻となる本書では、キャラクター紹介、グラフィック付き技解説、対戦攻略＆連続技の三本立てで、プレイに必要な知識を網羅！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.55

鉄拳6 攻略本 上巻 初志貫鉄



定価：1,750円（税込）
雑誌コード：61955-94

400ページというボリュームで全キャラのアイテム一覧、写真付き技解説対戦攻略、対戦攻略を掲載。『鉄拳6』基礎知識を網羅した本書、勝利を目指す全プレイヤー必携の一冊だ！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.58

鉄拳6 攻略本 下巻 鉄頭鉄尾

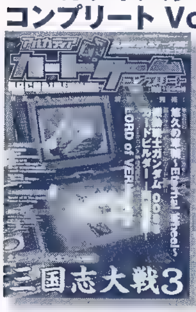


価格：1,600円（税込）
雑誌コード：61955-96

下巻は実戦に特化した内容。誌面では幅広くコンボレシピを掲載。目玉となる付録DVDには、全キャラの使い手を集めた「アルカディア杯 全キャラ最強決定戦」を完全収録！ 特濃の4時間だ！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA

アルカディアカードゲームコンプリート Vol.1



価格：1,500円（税込）
雑誌コード：61955-87

アーケードカードゲームに特化した最強専門誌登場！ やり込みプレイや名試合などの映像を収録したDVDのほかにも、クエDのEXカードが付いて、6プレイ以上の価値は十分ある1,500円（税込）！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA

闘劇魂MAX ギルティギア・ジェネレーションズ・カップ AC2007 特集号

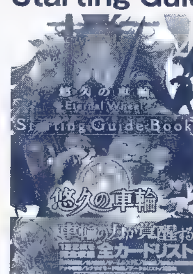


価格：1,995円（税込）
雑誌コード：61956-02

2日間にわたって開催された「ギルティギア」シリーズの最新作『GUILTY GEAR XX ΛCORE』最高峰の大会を徹底収録！「ランバト決勝戦」、「県別23on23」、「5on5 ver.G3」をDVD2枚に凝縮！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.56

悠久の車輪～Eternal Wheel～ Starting Guide Book



定価：1,000円（税込）
雑誌コード：61955-98

ゲームシステム解説から画面の見かたはもちろん、全カードリスト＆カード解説、シナリオモード攻略、デッキ構築のノウハウやデータ集など、今から始めるために必要な基礎情報が満載！ この本を読んで、悠久を遊びつくそう!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.51

三国志大戦3 入門指南書



価格：1,200円（税込）
雑誌コード：61955-69

今から『三国志大戦3』を始めるプレイヤーにオススメのムックが登場！ ゲームシステムなどを丁寧に解説。さらに、初心者に向けた解説DVDとエクストラカードの【Ex013】趙雲が付いてきて、お得な一冊に仕上がっているぞ。

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

バックナンバーのご案内
掲載されているタイトル以外の刊行物をお探しの場合、弊社Webサイト（http://arcadiamagazine.com/）もしくは、エンターブレインWebサイト（http://enterbrain.co.jp/）から、刊行物を一覧できます。

書店での購入方法
刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法
エンターブレインWebサイト（http://enterbrain.co.jp/）からエンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト（http://arcadiamagazine.com/）でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア　メールアドレス:cs@eb-store.com
カスタマーサポート　（お電話によるお問い合わせ）　電話番号:0570-060-555

編集後記

●4月に稼働を開始した『戦国BASARA X』のムックが6月13日に発売されます。全キャラクターの技解説やフレームデータはもちろん、設定資料などもガッツリ掲載。初心者はもちろん、上級者にも役に立ち、さらに家庭用にも!? そんな構成になっています。

『戦国BASARA X』はキャラクターごとの特殊システムが、ほかのゲームよりも多いため、少しとっつき難いイメージもありますが、やり込めばやり込むほど面白いところが続々と出てくるスルメ型対戦格闘ゲームなので、まずはプレイしてほしいところです。その面白さが分かるはずです。そんな戦国乱世で英雄（HERO）になるためにも、まずはムックで基礎知識を身に付けてはいかが!?（上田）

●闘劇の予選を、何箇所かお忍びで見に行っている。予選自体の集客は、良いトコロもあれば、ぶっちゃけ悪いトコロもある。後半戦に突入し、残る予選数も少なくなってきた。多くのプレイヤーの参加をお願いしたい。（さわたり）

●この季節は、ゲーセンに行くときの服装をどうするか悩むことが多い。基本的に暑がりなので「脱ぐ方イキ」であるものの、ゲーセン帰りは汗をかいていることが多く、冷えて体調を崩しがちだったりで。（杉田）

●今夏は新作やカード追加タイトルが複数あり、カードゲーマーはうれしい悲鳴をあげる夏になる!? そんなみんなを充実データでサポートする「カードゲームコンプリートVol2」を7月下旬発売予定で制作決定!（霜）

●皆さんは確率分母の何倍ハマりまでなら許しますか？ クエDのアイテムが出ずに悶絶し、モン○ンで大宝玉出ずに悶絶し、パチエ○ァでシリアス2でしか出ないとか、確率神に苦情を言いたく候。（虎龍よりマシitakyo）

●6月発売予定とお知らせした「アルカナハート2」ムック下巻ですが、少し遅れて7月に……。待っていてくださる方々、ホント申し訳ありません。描き下ろし素材満載でお届けしますので、もう少々お待ちくださいませ。（河野）

●久々の情報公開となったMBAA。着々と開発は進んでいるのようなので、ファンの皆さんは安心して待っていてください。自分もちょっと触ってみましたが、一言で言うと「変わりすぎ!」。技表がすんごいことになるぞこれは。（&ぅ）

●今月は稼働を直前に控えた「ロード オブ ヴァーミリオン」を巻頭で大特集。すごくしっかり作り込まれているタイトルだけに、お知らせしておきたい情報が多過ぎて困りました。来月の記事にも期待してね。（野口）

●闘劇予選も中盤が過ぎようかということろ。各タイトルで常連ともいえる強者たちの名前に交じって、若手が通過しているエリアが結構ありますね。未知なるプレイヤーによる衝撃に期待してしまいます。（ボトルカット上野）

●通勤時にどうにも暑くて汗をかくなぁと思っていたらもう6月じゃないですか。年々早くなる時の流れに絶望しつつも、佳境を迎えつつある闘劇'08予選の熱さに夏の近付きを感じさせられます。モバイルでのリポートもアクセスよろしくです。（花澤）

●今月は「悠久の車輪」をやったり、「サムライスピリッツ閃」をやったりといろいろ触っていますが、気が付けばもう6月でLOV稼動間近ですよ。じっくりやり込む前に次々とタイトルが出てしまうので大変です。（金子）

●タレントの北野誠さんと仕事をさせていただく機会がありました。現場では完璧な進行をしていただき、さすがテレビ・ラジオで司会をされている方は違うなと。しかしあの北野誠さんが「戦場の絆」にハマっているとはね。（高瀬）

●闘劇'08の予選も後半戦突入という感じで本戦出場者が次々と決まっています。格闘ゲームの有名プレイヤーなどよく分からない自分ですが、それでも予選大会を見ていると、本戦が楽しみでしかたありません。（井川）

●DOCで作っている逃げ馬の血統、前号から成長を遂げて、重賞獲得ラッシュに。あと一つ重賞を獲って今の愛馬を引退させたいですが、なかなか目的のレースに参加できない日々が続いています……!（川中）

●先月からひいている風邪がいまだに直りません。特に鼻水がひどく、ティッシュ箱を置いて仕事をしていたら、鼻のかみすぎで鼻水に鼻血が追加されしています。皆様、風邪には気を付けてください。（村松）

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先

カスタマーサポート**0570-060-555**

（土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス

arcadia2005@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑥「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（株式会社THINKSNEO）
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／上野 真嗣／花澤 貫宏／上田 裕生／金子 拓真／高瀬 康次／井川 史也／川中 勲人／村松 裕也
■編集協力（五十音順）　穐山 秀明／age／飛鳥／伊勢猫／M-BOO／MVP／OYZ／がーくん／カイゼルちくわ／栗田／黒鉄タカスエ／京城／げっつ☆先生／ケツホンドゥ／KYO／極限堂／ケンちゃん／C・LAN（トリスター）／庄司卓／スカ／ずるずる／タケヤマ／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／垂れ／タンカー／ちび太／伝説のオタク／ニクマン／ぬのまる／ねむにゃん／パチ／花田／ハメコ。／パワー／fan114／フラン／マッハ晶／マンモス丸谷／ユウ／よるよる／リュウケイ／ロケット
■制作協力：株式会社アークライト　片岡大輔（編集）／田頭恒太（編集補助）／Apo.（ライター）／柳生詳史（デザイン）
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／後藤 美保子
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ：Studio T（五十音順）／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井 神／オイコ／斉藤コーキ／森茶／湯川真
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫
■企画宣伝　松永 智史／鬼束 龍憲
■編集総務　須藤 史紀／高木 由美子／時田 寛子

お詫びと訂正

アルカディア2008年6月号（no.97）の171ページのアカツキ電光戦記の同人誌紹介に住所が間違っておりました。
誤：シェケル・シモポリII303号室
正：シェケル・シモポリII302号室
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 7月号［No.098］ COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.098

第9巻 第7号 通巻第98号 平成20年7月1日発行（毎月1回1日発行）　雑誌11547-07

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail arcadia2005@arcadiamagazine.com

■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は64ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア7月号［No.98］アンケート対応番号

1	タツノコVS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES
2	ストリートファイターIV
3	ブレイブルー
4	メルティブラッド アクトレスアゲイン
5	バーチャファイター 5R
6	ロード オブ ヴァーミリオン
7	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
8	機動戦士ガンダム 戦場の絆
9	Fate/unlimited codes
10	ワールドクラブ チャンピオン フットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
11	ダービーオーナーズクラブ2008 feel the rush
12	GuitarFreaksV5 Rock to Infinity
13	DrumManiaV5 Rock to Infinity
14	pop'n music 16 PARTY ♪
15	beatmania IIDX 15　DJ TROOPERS
16	悠久の車輪～ Eternal Wheel ～
17	戦国BASARA Ⓡ X
18	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ULTIMATE MATCH
19	三国志大戦3
20	アクション刑事（デカ）
21	サムライスピリッツ閃
22	鉄拳6
23	機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-
24	クエストオブ D ザ・バトルキングダム
25	ROOTS26
26	ビート・レイジング
27	BEMANIトップランカー決定戦2008
28	クイズマジックアカデミー 5
29	ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer DX
30	アルカナハート 2
31	アルカナ情報コーナー
32	頭文字D ARCADE STAGE 4 改
33	アルカディアモバイル
34	アルカディア読者プレゼント
35	プライズワンダーランド
36	鋼雀台
37	アルカディアフロンティアーズ
38	猛者通信 ドス龍
39	パチャっ子インフィニティ5
40	闘劇予選リポートと6月の予選開催予定
41	ゲームセンターイベントリスト
42	アルカディアクーポン
43	日本縦断ゲームセンターマップ
44	ハイスコア全国集計
45	アーケードニュースアナライズ
46	アルカディアデータベース
47	新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
48	ビデオゲームミュージックラボラトリー
49	猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
50	次号予告
51	アルカディアバックナンバーリスト
52	編集後記

Q10.学校・職業・その他

1	小学生	7	高校3年生	13	会社員
2	中学1年生	8	短大生	14	自営業
3	中学2年生	9	専門学校生	15	主婦
4	中学3年生	10	予備校生	16	フリーター
5	高校1年生	11	大学生	17	無職
6	高校2年生	12	大学院生		

［お願い］

本書掲載内容の、Wiki、掲示板、Blogを含むオンライン媒体全般、P2P、Web等のファイル共有サービス全般、オフライン媒体等への転載はしないでください。
頭書に反する例を発見しました場合は、正常化へ向けて、当社法務部より管理者様管理会社様に速やかにご連絡致しますので、あらかじめご了承ください。

アルカディア No.098

アンケートはがき

P.176にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事			
番号		理由	
番号			
番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事			
番号		理由	
番号			
番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の付録『pop'n music 16 PARTY♪』特製ポスターはどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q5. 今月の表紙の満足度を教えてください。

A5. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q6. 今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A6. 〔 〕

Q7. 今、一番注目しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A7. 〔 〕

Q8. 付録としてどのようなものを希望するかを教えてください。

A8. 〔 〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都道府県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

料金受取人払

麹町局承認

7121

差出有効期限
平成21年2月
25日まで
(郵便切手不要)

郵 便 は が き

102-8790

483

(受取人)
(株)エンタープレイン
東京都千代田区三番町6-1

アルカディア編集部

アルカディア No.098 アンケート係

フリガナ		年 齢	性 別	A10. 職業	プレゼント番号
氏 名		歳	男・女		※
生年月日	西暦 年 月 日	電話 ( )			
住 所	□□□ □□□□ 都道府県 市郡区				

※プレゼント番号はP135参照

Q11. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか? 一つだけお答えください。

A11. □書店 □ファミ通の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Web サイト □前号も購入している □そのほか ( )

Q12. いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。

A12.

Q13. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください(複数回答可)。

A13. □Wii □ニンテンドーゲームキューブ □ニンテンドーDS (Lite含む) □プレイステーション3 □プレイステーションポータブル □プレイステーション2 □Xbox360 □そのほか〔 〕 □家庭用ゲーム機は持ってない



月刊アルカディア ARCADIA 098
発行人／浜村 弘一 編集人／青柳 昌行 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555（代表）
enterbrain ●特別定価690円 本体657円

Printed in Japan 凸版印刷
雑誌 11547-07
4910115470789
00657